

číslo 8 ■ srpen 1994 ■ ročník I. ■ cena 30 Kč ■ 36 Sk

score

magazín počítačových her

hra měsíce

**Pacific
Strike**

**recenze
návodů
tipy & triky
novinky
poster**



HEIMDALL 2

recenze

THE GENIE'S CURSE

Al-Qadim

návodů

Ravenloft

Myst

preview

ROBINSON'S REQUIEM

BRAVE[®] COMPUTERS

4 MB RAM, VGA 1 MB (VL BUS), FD 3.5", HD 210 MB, MINI TOWER, CS/US klávesnice, 14" barevný monitor SYNCO - MPR II

386 DX - 40 MHz	27.990,-
486 DX - 33 MHz / VL BUS	32.990,-
486 DX - 40 MHz / VL BUS	33.620,-
486 DX2 - 50 MHz / VL BUS	34.420,-
486 DX2 - 66 MHz / VL BUS	36.590,-



HD 340 MB	+ 1.750,-
HD 420 MB	+ 2.490,-
MS-DOS 6.21 + Windows 3.11	+ 1.990,-

zvuková karta DEXTRA 8-bit	+ 1.650,-
zvuková karta DEXTRA 16-bit	+ 3.650,-
CD-ROM Mitsumi DS 300 KB/s	+ 4.990,-

VYŽÁDEJTE SI NÁŠ KOMPLETNÍ CENÍK. CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH.

Autorizovaní prodejci PC BRAVE:

PRAHA: ProCA s.r.o., Na Vinobraní 1792 / 55, Tel: 02/76 94 12, 76 94 13, 76 16 26, Fax: 02/76 94 10
BRNO: Prošek el., Tř. kpt. Jaroše 19, Tel: 05/57 18 31, 57 19 96. Fax: 05/45 21 23 02
JABLONEC NAD NISOU: Swah s.r.o., Podhorská 7, Tel: 0428/29 640, Fax: 20 910
KRALUPY NAD VLTAVOU: Prokomp v. o. s., U Cukrovaru 1077, Tel / Fax : 0205/24 105
LITOMĚŘICE: SNEI v.o.s. Mlékojedská 15, Tel / Fax : 0416/61 70
MLADÁ BOLESLAV: ARBI Computers s.r.o., Železná 119, Tel / Fax : 0326/270 87
OSTRAVA: Now s.r.o., 28. října 29, Tel / Fax: 069/61 16 124
OTROKOVICE: Apax, Nádražní 1396, Tel: 067/92 30 47, Fax: 067/23 812-015
PARDUBICE: MicroSystems, Bartoňova 926, Tel / Fax: 040/394 619

NABÍZÍME SPOLUPRÁCI DALŠÍM PRODEJČŮM

score

magazín počítačových her

Vydává:
ART CONSULTING, spol. s r. o.
ve spolupráci s firmou
OPPOLZER, spol. s r. o.

Šéfredaktor:
Jan Eisler (ICE)

Zástupce šéfredaktora:
Andrej Anastasov (ANDREW)

Redakce:
Dr. Vladimír Henzl (CPT. VLADA)
Martin Dvořák (UVULA)
Tomáš Vápeník (TV)
Petr Bulíř (PETER LEE)

Externí spolupracovníci:
Lukáš Hoyer (LUKE)
Maxim Krušina (MADMAX)
František Fuka (FFUK)
Tomáš Adamec (TAD)
Jiří Frkal (JFK)
Irena Formánková (IRENA)
Petr Borský (PENGUIN)
Bohumil Koutský (BOB)
Jakub Červinka (ČERV)

Adresa redakce:
SCORE, Krupkovo nám. 3
160 00 Praha 6
tel.: 32 29 60
fax: 32 28 74

Grafická úprava:
your ARTillery
spol. s r. o.

Sazba-lito:
Maxim

Tisk: ČTK-REPRO, Praha
REAL TISK, Praha

Distribuce:
Hana Bohatá
tel./fax: 02 / 87 97 23
tel.: 02 / 24 61 51 71

Distribuce pro SR:
KON TIKI
tel.: 095 / 622 84 35

Cena jednotlivého výtisku:
30,- Kč; 36,- SK

Předplatné:
Roční předplatné 360,- Kč
(včetně speciálního vánočního
čísla zdarma). Objednává se
zaplacením složenky typu C na
adresu: SCORE - PŘEDPLATNÉ,
Krupkovo nám. 3,
160 00 Praha 6.
Do zprávy pro příjemce na
druhé straně složenky uvedte
od kterého čísla chcete SCORE
dostávat. Předplatné se auto-
maticky prodlužuje na další
rok, není-li 6 týdnů předem
vypovězeno písemně.

Podávání novinových zásilek
povoleno Ředitelstvím pošt
Praha pod č. j. 1386 ze dne
20. 6. 1994
ISSN 1210-7522

NOVINKY: DRAGON LORE

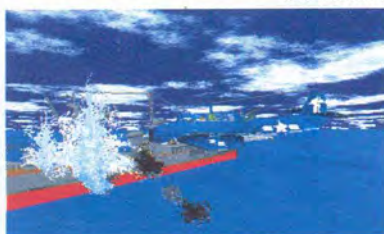


PREVIEW: ROBINSON'S REQUIEM



AL QADIM THE GENIE'S CURSE

PACIFIC STRIKE



MYST



MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER

rubriky redakce

obsah	3
úvodník	4
hitparáda, tabulky hodnocení	5
novinky	6
preview: Robinson's Requiem	8
interview: Jak to vidí Andrej Anastasov	9
čtenářská soutěž	31
Atari: Atari ST	32
pařanský zákysník	51
hardware: Novodobé herní konzole	52
techbox	55
lexikon počítačového pilota - dokončení	62
povídka: Test 011 - dokončení	63
dopisy čtenářů	64
kultura: Alice Cooper, Tucet špinavců	66

recenze

hra měsíce: Pacific Strike	10
Al-Qadim The Genie's Curse	12
Great Naval Battles I a II	14
Heimdall 2	16
Reunion	17
Red Hell	18
Stunt Island	19
Inherit The Earth: Quest For The Orb	20
Manchester United	21
Tubular Worlds	22
Fantastic Dizzy	23
Origamo	24
Daemonsgate	25
Mr. Nutz	26
Detroit	27
Lawnmower Man	28
Microcosm	29
Ultima Underworld	30

poster

1942 Pacific Air War - Microprose	34 - 35
-----------------------------------	---------

návody

UFO Enemy Unknown - dokončení	37
Dark Sun - dokončení	38
Ravenloft - I. část	40
Myst	42
Ultima 8 - dokončení	44
The Elder Scrolls: Arena - pokračování	48

sega - recenze

Haunting	56
Moonwalker	57
Casino Games	57
Super League	58
Mystic Defender	59
F-117 Night Storm	59
Superman	60
Ecco The Dolphin	60
FIFA International Soccer	61

3

10

34

37

56

Vážení čtenáři,

Už pouhý fakt, že vaše oko spočinulo na těchto řádcích nás nesmírně těší. Je to totiž důkazem toho, že nám věříte, že jste se spolehlí na naši pravidelnost, a že jste si toto prázdninové SCORE koupili. Je to k nevíře, ale tohle je již osmé číslo vašeho nejoblíbenějšího časopisu a tahle stránka již poosmé obsahuje pravidelný úvodník. Je to nepochopitelné, ale v historii SCORE se našly i takové ohlasy (asi dva), které považují úvodník za zbytečný, zdoluhavý či málo informativní. Omyl! Úvodníky jsou báječné! Ale i kdyby ne - tahle stránka prostě patří do našeho časopisu jako každá jiná. Je to totiž jedno z míst, pomocí kterého můžeme udržovat kontakt mezi námi a vámi, kde chceme informovat a upozorňovat na věci, o kterých se z nejrůznějších důvodů nelze zmiňovat jinde. Abychom ale předešli zbytečným problémům, pojme ten dnešní úvodník velice stroze, informativně a věcně, aby sem bylo možné vložit co nejvíce aktuálních a důležitých informací. Tak do toho, strohý a ryze informativní úvod začíná...

Dnes ráno jsem se probudil do nádherného dne. Znáte to - ty krásné letní dny, kdy vás slunce polechtá svými rozvernými paprsky na chodidlech zpola vystrčených zpod peřiny a vy si říkáte „To bude zase dneska horko. Co budu snídat? Kam půjdu k vodě?...“. Otevřel jsem oči - **nejprve jedno oko**, potom druhé, zamžoural jsem na svůj pokoj, táhle zív - a pak jsem zase usnul. Když jsem otevřel oči podruhé, slunce stálo již vysoko na obloze a já se rozhodl opravdu vyhlédnout z vyhráté s sluncem zalité postele a dát se do práce. Předtím jsem se ale umyl, nasnídal a oblékl - ne moc, protože je léto a nechtěl jsem, aby mi bylo příliš horko. Takže jsem si vzal jen šortky a tričko a usedl k psacímu stolu. Můj stůl je u okna, takže mám krásný výhled ven. Dlouho, předlouho jsem váhal, jestli se na všechno raději nevykašlu a nepůjdu se koupat, ale nakonec **jsem se rozhodl**, že trocha toho psaní mi neuškodí, a tak jsem zapnul počítač a začal psát. A tak jsem tady - **pišu úvodník**. Docela mě to baví, dostal jsem se celkem daleko. Ale řeknu vám - co ze všeho nejvíce nenávidím je rýpaní některých čtenářů, kteří tvrdí, že se z úvodníků nikdy nic podstatného nedozví a že je to všechno jen mlácení prázdné slámy!!! Jak jste si již mohli všimnout - není! A mimochodem - ty moje šortky jsou zelené a tričko černé. Odpoleďne, až mě to všechno přestane bavit asi někam půjdu. Říkal jsem si že třeba do parku, ale ještě nevím. Co takhle třeba k vodě, do lesa nebo do kina... (jsi propuštěn! - red.).

A teď se podíváme, co je nového v našem časopise. Zbytek článku bude značně informativní, i když už nám moc místa nezbyvá. SCORE je časopis počítačových her (první OPRAVDOVÁ informace). Tohle je jeho osmé číslo (druhá). Příští bude deváté (třetí). To deváté bude zářijové (čtvrtá). Teď se podíváme na nějaké změny v našem časopise (následují další důležité informace. Je jich nepočítaně). Budou vás zajímat...

Dva z našich redaktorů - LUKE a MadMax se rozhodli pro životní cestu slávy, štěstí a bohatství. S několika dalšími nadšenci se vrhli na podnikání, společně založili grafické studio ELECTRO GENETIC a o tom že se nebláží svédci třeba jejich obrazy ve SCORE 6 a 7 (ty u té podivné povídky). Je známo, že počítače řady AMIGA mají tzv. multitasking - mohou pracovat s více programy najednou. Je ale také známo, že někteří lidé tuto vlastnost nemají a jen málokdo dokáže dělat více věcí najednou - kvalitně. LUKE a MadMax se budou samozřejmě neustále okolo SCORE pohybovat, zůstanou s námi v kontaktu a jejich příspěvky v tomto výtečném časopise budete samozřejmě vidat dát a dál. Zatím si můžete prohlédnout hlavní charakteristiky dalších dvou výrazných pařanů - Petera Lee a TV - at se vám líbí! Další informace, o kterou bychom se s vámi rádi podělili se již tradičně týká dopisů. Již poněkolkáté vás upozorňujeme na to, abyste (ABYSTE!!!) do svých dopisů v žádném případě nedávali korespondenční listky, známky či dokonce peníze. Zatím, bohužel, není v našich silách odpovídat na vaše dopisy jinak než v časopise (kromě dopisů týkajících se předplatného ovšem). Hodnocení her ovšem patří také mezi jednu z ožehavých otázek, ke které bychom se rádi vyjádřili. Mnohem raději totiž polemizujeme nad kvalitou her než třeba nad drobnými překlepy či chybami v úpravě SCORE. Pokusíme se teď trochu poodhalit roušku tajemství zahalující naše hodnocení a posuzování her. Takže - všichni naši redaktori jsou počítačováři hráči tělem i duší. Většina z nás prošla dlouhým vývojem (co do oblasti počítačů) a za tu dobu jsme poznali opravdu hodně her. Víme tedy, o čem mluvíme. Za druhé - dbáme na to, že autoři recenzí tráví s danou hrou značnou dobu, že do ní dostatečně proniknou a že jí zcela porozumí. Procentuální hodnocení neudělujeme na základě dobré či špatné nálad, ale na základě objektivního posouzení hry a jejím srovnáním s ostatními výtvy. Není pravda, že bychom hráme dávali „málo procent“. Je pravda, že jim dáváme tolik, kolik si opravdu zaslouží. Zakládáme si na tom, že máme vlastní názor založený na zkušenostech a znalostech her. Hráme nenadřujeme ani je neshazujeme - hodnotíme je objektivně a pomáháme vám tak vybrat ty nejlepší a nejvhodnější. Ostatně - jak byste rozeznali dobré hry od špatných, kdyby všechny dostaly ohodnocení mezi 90 - 100%. 100% pochopitelně nemůže dostat žádná hra - ani celková, ani v jednom z atributů hodnocení - protože na 100% splňuje všechny parametry (originalita, atmosféra, grafika, zvuk) pouze život. Přemýšlejte o tom!

Vaše redakce

Základní charakteristika:

Jméno: **Tomáš Vápeník**

Volací znak: TV

Zvláštní

znamení:

Občas velmi

zvláštně

rozšířené

zorničky

Barva pleti:

Purpurové

opaleskující

Pařba:

Nej hry

- na osmibitech: Tirnanog,

Tetris, Driller

- na šestnáctibitech: Hired

Guns, Populous, Ishar

- na PC: Doom, Ufo

- na konsolích: Alien vs

Predator

- na stole: Šachy, AD&D

Nejproblémovější hra:

Maupiti Island

Nej softwarová firma:

Psygnosis

Nej žánr hry: dungeonově-

akčné-strategické

Nej styl hry: Dungeon

Nej ovládání: Joystick ze

zvonkových tlačítek

Počítačová historie: ZX

Spectrum, C 128 (půjčený),

Amiga 500, VR - NC 873

Kultura:

Nej jídlo: čína

Nej pití: Coca Cola, Tequila

Nej typ opačného pohľavi:



Blondýna, krásná, inteligentní
Nej podnik: Bestiárium, Bláha
Nej kniha: Vše od Tolkiena
Nej spisovatel: Tolkien, Barker, Gibson
Nej žánr: Sci-fi, Fantasy, Horror
Nej film: Braindead
Nej herec: Harrison Ford
Nej herečka: Sharon Stone, Kim Basinger
Nej hudba: Prodigy, filmové soundtracky, Rage against the machine, Frontline Assembly
Nej skladatel: John Williams, Basil Poledouris
Nej časopis: Score, Edge, Playboy
Různé:
Smysl života: Zemřít lehkou smrtí. SK8
Hobby a volný čas: Kvalitní zábava, ženy, snowboard, ženy
Nemám rád: idioty, nudu, vařenou zeleninu

Vzkaz čtenářům:

Pozor na pohlavní

choroby!

Základní charakteristika:

Jméno: **Petr Bulíř**

Volací znak: Peter Lee

Zvláštní znamení: High level of

BodyControl.

Barva pleti: Momentálně bronz

s příměsí C11 H17 N202 SNa (Sodium



Pentathol), jinak podle ročního období.

Pařba:

Nej hry

- na osmibitech: Draconus, Lasermania,

Kennedy Approach, Pomsta šíleného

Ataristy

- na šestnáctibitech: Metal Mutant, Ishar,

R-TYPE, Shadowlands, Lotus

- na PC - Shadow of the Comet, Battle

Isle II, Inca,

- na konsolích - Street Fighter II (SNES)

- na stole - Poker (jenom o peníze)

a Kloboučku hop

Nejproblémovější hra: Suspicious Cargo,

Knightmare, Shadowlands

Nej softwarová firma: Infogrames,

Coctel Vision, Silmarils, Virgin

Nej žánr hry: Fantasy, Horror

Nej styl hry: Adventure, Dungeon,

Logická

Nej ovládání: Myš, Pad

Počítačová historie: PMD, Atari 800XL,

Atari 1040 STFM, PC, Jaguar

Kultura:

Nej jídlo: Minutky s krocketami + kečup

Nej pití: Jolly Jocker se zmrazilinou

Nej typ opačného pohľavi: Tmavé vlasy

(kaštan), zelené oči (smaragd), 94 60 90,

obličej ovál, ale může být i věčko

s eroticky vystoupilými kostmi, vřska

(165 - 175), sangvinik.

Nej podnik: Klášterní vinárna

Nej kniha: Conan - Hodina Draka, Jméno

Růže, Mikulášovy patálie,
Nej spisovatel: R. E. Howard,
E.P. Lowcraft, Gosciny
Sempé, O. Neff
Nej žánr: Fantasy, Historický
Horror
Nej film: Doctor Zhivago,
Conan the Barbarian, Flesh
and blood, War Bus,
Postřižiny, The Good, The
Bad and The Ugly
Nej herec: Harrison Ford,
Charles Bronson, Jan Kodet
Nej herečka: Kelly McGillis,
Demi Moore
Nej hudba: Metallica, Iced
Earth, Instrumentální
skladby (varhany)
Nej skladatel: Basil
Poladouris, James Hetfield,
Karel Kryl
Nej časopis: Metal Hammer,
Edge,
Různé:
Smysl života: Afterworld
Hobby: Paintball, Golf,
Lyžování, Hudba, Kulečník
a Jízda metrem
Nemám rád: Kouř z cigaret,
těsné oblečení (silon),
špinu, Windows, sladkosti,
trmavaje plné důchodců
a Evu Tesařovou

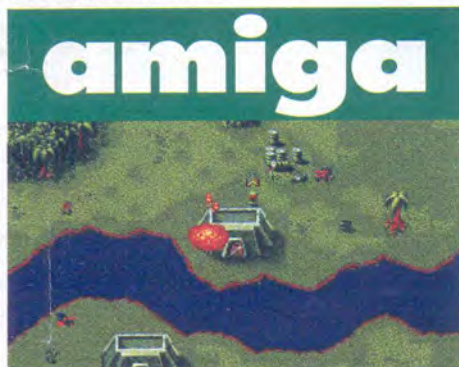
Vzkaz čtenářům: Death is
certain, life is not, so
survive as long as DarkOne
wish. Meet you in afterlife.



- | | | |
|------------------------|---------------------|-----------|
| 1 AL-QUADIM: GENIES C. | SSI | PC |
| 2 BATTLE ISLE 2 | BLUE BYTE | PC CD ROM |
| 3 PACIFIC STRIKE | ORIGIN | PC |
| 4 TUBULAR WORLDS | CREATIVE GAME | PC |
| 5 RAVENLOFT | SSI | PC |
| 6 ECCO THE DOLPHINE | SEGA | GAME GEAR |
| 7 HEIMDALL 2 | CORE | AMIGA |
| 8 PERIHELION | PSYGNOSIS | AMIGA |
| 9 ROBINSON'S REQUIEM | SILMARILLS | PC |
| 10 INHERIT THE EARTH | NEW WORLD COMPUTING | PC |



- | | |
|--------------------|----------------|
| 1 ARENA | BETHESDA |
| 2 SIM CITY 2000 | MAXIS |
| 3 TFX | OCEAN |
| 4 GABRIEL KNIGHT | SIERRA-ON-LINE |
| 5 FRONTIER | KONAMI |
| 6 LITIL DIVIL | GREMLIN |
| 7 DOOM | ID SOFTWARE |
| 8 REBEL ASSAULT | LUCASARTS |
| 9 ULTIMA VIII | ORIGIN |
| 10 FANTASY EMPIRES | SSI |



- | | |
|-------------------------|------------|
| 1 CANNON FODDER | VIRGIN |
| 2 ISHAR 2 | SILMARILLS |
| 3 BENEATH THE STEEL SKY | VIRGIN |
| 4 PERIHELION | PSYGNOSIS |
| 5 HERO'S QUEST II | GREMLIN |
| 6 SECOND SAMURAI | PSYGNOSIS |
| 7 THE SETTLERS | BLUE BYTE |
| 8 INNOCENT UNTIL CAUGHT | PSYGNOSIS |
| 9 CAPTIVE 2 | MINDSCAPE |
| 10 HIRED GUNS | PSYGNOSIS |

hitparada

SEGA master system

- 1 WINTER OLYMPICS
- 2 SONIC THE HEDGEHOG 2
- 3 TERMINATOR
- 4 IMICKY MOUSE CASTLE OF ILLUSION
- 5 MICKEY MOUSE 2
- 6 SUPER MONACO GP
- 7 DONALD DUCK LUCKY TIME CAPER
- 8 TAZ-MANIA
- 9 OLYMPIC GOLD
- 10 CASINO GAMES

mega drive

- 1 ALADDIN
- 2 NHL HOCKEY
- 3 SENNA'S S. MONACO GP 2
- 4 SONIC SPINBALL
- 5 ETERNAL CHAMPIONS
- 6 MICKEY AND DONALD DUCK
- 7 STREET FIGHTER 2 CHAMPIONSHIP EDITION
- 8 WINTER OLYMPICS
- 9 SHINOBI 3 (RETURN OF THE NINJA MASTER)
- 10 ECCO THE DOLPHIN

game gear

- 1 ASTERIX: THE SECRET MISSION
- 2 SHINOBI
- 3 SONIC CHAOS
- 4 WINTER OLYMPICS
- 5 STAR WARS
- 6 DONALD DUCK 2
- 7 JAMES BOND ROBOCOP
- 8 SUPERMAN
- 9 SONIC 2
- 10 G-LOC

Tabulky hodnocení

Vážení čtenáři,

Ke každému článku týkajícímu se počítačových her přiložíme v našem časopise tabulku hodnocení. Důvodů existence těchto tabulek je několik a jsou pochopitelné - srozumitelnost, přehlednost, srovnání, hodnocení. Tyto tabulky se nacházejí jak u návodů, tak u recenzí a budou se tam nacházet pořád, pravděpodobně v nezměněné podobě. Abychom předešli trapným nedorozuměním, problémům a nesrozumitelnostem, rozebereme si tyto tabulky bod po bodu. I když jsme je koncipovali jako jasné a přehledné pomůcky, nebude škodit detailní popis. Tady je:

score	50%
Název hry:	THE GAME
Výrobce:	GAMESOFT
Žánr:	FANTASY
Styl:	DUNGEON
Počítač:	PC
Obtížnost:	střední
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	45%
Grafika:	30%
Zvuk:	85%

Vysvětlíme si teď, co znamenají jednotlivé položky. Kolonkou Žánr myslíme žánr, ve kterém je ta která hra vytvořena. Dlouho jsme přemítali o nejrozumnějších možných i nemožných žánrech a nakonec jsme dospěli k následujícímu dělení. Pokud jde o styl, snadno pochopíte o co jde. Myslíme si, že žánr a styl jsou věci odlišné, a

proto i u nás jim věnujeme dvě ZCELA odlišné kolonky. I přes takovou samozřejmost všechno vysvětlíme na příkladech. Vybrali jsme takové hry, které považujeme za klasické a rozšířené, abychom byli co nejnázornější.

Žánr:	Příklad hry:
FANTASY/POHÁDKA	DUNGEON MASTER
SCI-FI	ELITE
VÁLEČNÁ	CAMPAIGN
ZPRACOVÁNÍ FILMU	ROBOCOP
HOROR	ELVIRA
HISTORICKÁ	PREHISTORIC
PRÁVDIVÉ PŘÍBĚHY	MAUPTI ISLAND
WESTERN	FREDDY PHARKAS
SPORT	SENSIBLE SOCCER
Styl:	
DUNGEON	EYE OF THE BEHOLDER
SIMULÁTOR	FALCON
BOJOVÁ	STREET FIGHTER II
STŘÍLEČKA	PROJECT-X
LOGICKÁ	TETRIS
STRATEGIE	POWERMONGER
ADVENTURE	MONKEY ISLAND
AKČNÍ	NITRO

A pokud v našich tabulkách narazíte na něco, co zde není, nezoufejte - výjimka potvrzuje pravidlo.

Parametr „Počítač“ znamená počítač, na kterém byla hra testována. S tím se prostě nedá nic dělat.

Obtížnost her není také zanedbatelným faktorem a nechybí ani v našich hodnotících tabulkách. Přičemž to neznámá obtížnost pro nás, ale obtížnost obecně, globálně, celkově, objektivně a vůbec. Stupnice je takováto: Obtížnost: Dětsky snadná, Jednoduchá, Střední, Pro pokročilé, Nehratelná, Volitelná

Pokud jde o vysvětlení dalších položek, najdete je jednak v Lexikonu počítačového hráče ve SCORE č.3, jednak na následujících řádcích.

ORIGINALITA - tato položka vystihuje, jak je hra originální, neotřelá, nová a přínosná pro hráčskou obec.

ATMOSFÉRA - pocity, nálada, zábava, hrátelnost a hlavně atmosféra, tedy sladění stylu hry s jejím žánrem

GRAFIKA - grafika a kvalita animace

ZVUK - hudba a zvuky ve hrách, atmosférická hudba, výstižné zvuky, smrtelné skřeky atd. přispívají sice i k atmosféře, ale přesto mají u nás svoje zvláštní místo.

No a pokud jde o výsledné procento, tedy vlastně o to nejdůležitější - je to náš celkový dojem ze hry, celkové hodnocení, všechno dohromady plus pár dalších atributů, které v tabulkách nejsou - prostě výsledné SCORE.

Tabulky hodnocení máte za sebou, SCORE před sebou, tak na co ještě čekáte?

Vaše Redakce



SENSIBLE GOLF



ACCROS THE RHINE

Začneme tím, na co se všichni těšíme ze všeho nejvíce - nebudeme chodit okolo kaší - je to **SYSTEM SHOCK** a firma **ORIGIN**. Tahle hra tvůrců **ULTIMY UNDERWORLD** bude revolučně propracovaným dungeonem ze sci-fi prostředí vesmírné stanice **Ciadel**, kterou ovládá centrální počítač **Shodan** a hordy bývalého osazenstva posádky, nyní značně zmutovaného. Technicky má být **SYSTEM SHOCK** dokonalejší, než všechny předchozí hry tohoto ražení. V prostoru kosmické základny půjde běhat, plazit se, skákat, dokonce létat s raketovým motorem na zádech podle neuvěřitelně realistických zákonů fyziky. A atmosféra hry - cyberpunkové sci-fi horror jistě potěší nejednoho hráče s rychlým PC.

Když už jsme u **ORIGIN**, připomeňme jejich projekt **WING ARMADA**, který mohou příznivci série **WING COMMANDER** pokládat za její třetí díl s vylepšenou grafikou a standardně hrdinským příběhem.

Další dobrou zprávou je, že hra **DUNGEON MASTER II - SKULLKEEP** je konečně na světě. Ti z vás, kteří si o téhle bombě přečetli ve **SCORE 1** vědí, že se jedná o pokračování fantastické fantasy firmy **FTL**, se kterou se hromady pafanů praly po hromady noci a která je dodnes nepřekonaná. **DM II** je větší, barevnější, lépe propracovaný s mnohem větší paletou kouzel a mnohonásobně vyšší inteligenci nepřátel, kteří dokážou dokonce strategicky útočit, spolupracovat a dokonce se v reálném čase uzdravovat. To je dobrá zpráva. Spatnou zprávou je, že **DM II** existuje v současné době pouze ve verzi pro **MEGA CD** a to ještě navíc v japonštině. Licenci na **AMIGU** a **PC** verzi má firma **INTERPLAY**, která **DM II** pro zbytek světa vypustí okolo vánoc. To zamrzí.

Do hráčského povědomí se dostává i **Sony Electronic Publishing LTD**. Původně se zabývala distribucí her na **Segu** a **Nintendu**, teď však pod její křídla spadají i firmy **Ocean**, **Renegade**, **Hudson Soft**, **Delphine** a **Psygnosis**. Bude je tedy po Evropě distribuovat. **Sony** samotná připravuje **CLIFFHANGERS** a **FLASHBACK** (tady s názvem **HEART OF THE ALIEN**) na **Sega Mega CD** a další ze série rodiny **Addamsových** jménem **ADDAMS FAMILY VALUES** na **Sega Megadrive**. Tato nová „Addamsovka“ má už vypadat jinak než její předchůdci, dokonce má být laděna na způsob adventury. **SNES** se dočká celé snůšky programů: zmíněné **ADDAMS FAMILY VALUES** v říjnu, **CHOPFLITERA III** v červenci, **THE FLINTSTONES** a **LEGEND** v září a **JURASSIC PARK III** a **ELITE** ke konci roku. Většina těchto projektů bude vydána i na **Gameboye**.

IMPRESSIONS na nás chystají další strategii



HEART OF THE ALIEN

Než se dnes znovu vrhneme do nadílky novinek na softwarovém trhu, připomeňme si, že jsou přece jen prázdniny a že nás po jejich skončení čeká spousta nádherných věcí v podobě ještě lepších her. Ale ty prázdniny taky ujdou ne?

podobnou **Kingmakerovi** - nese jméno **LORDS OF THE REALM** a odehrává se v roztržité feudální Anglii třináctého století. Bude rozdělena na tahy, za jeden tah uběhne čtvrt roku herního času. Kromě známých feudálních bojů bude třeba dobře ovládnout i farmařinu a naučit se jak, kde a kdy zasévat a sklízet úrodu. Vyjedete-li do války či naopak budete-li přepadeni, můžou se konflikty táhnout i několik měsíců, kdy bude váš venkov patřičně stagnovat. Hru bude možné hrát i ve dvou hráčích a přes modem. Práce na **LORDS OF THE REALM** se blíží ke konci, ale člověk nikdy neví.

A rovnou zde máme další strategii **D-DAY: THE BEGINNING OF THE END**. **Impressions** se rozhodli vydat k padesátému výročí vstupu spojeneckých armád do Evropy zvanému prostě **Den D**, nějaký příspěvek. Stejní lidé, kteří nedávno přišli s válečnou strategií **The Blue & The Gray** se vás tentokrát pokusí přesvědčit o tom, že dobýváte **Berlín** nebo naopak bráníte **Berlín**. Maximální historická přesnost je prý zaručena, **D-DAY** bude k dostání na **PC** i na **Amigu**, datum vydání neuvedeno. Doufáme jen, že **D-DAY** dopadne lépe než **TB&TG**. Dobře vypadá **BREACH III**, jehož náplní je tah po tahu rozmísťovat vojáky a ničit nepřátelská seskupení. Systém hry je stejný jako **LASER SQUAD** na **Sinclairu** nebo, chcete-li, akční scény ve hře **UFO**. Má být k dispozici spousta příkazů a statistik, ale o tom, zdalipak tato hra na vojáčky bude lepší nežli stávající velkáni budou muset **Impressions** jak **Amigáče**, tak **PC-čkáře** ještě přesvědčit.

MERIT SOFTWARE je vznikající americký softwarový tým vedený **Gilbertem P. Austinem**, který pro **Origin** vytvářel **Wing Commandery** a **Strike Commandera**. Zaujal nás jejich představovaný horor **HARVESTER**. Obrázky z něj vypadají na konečně tuhou **CD** adventuru. Podivný název je odvozen od klidného venkovského městečka **Harvest**, kde se jednoho dne probudíte s vymazanou pamětí (stále častěji používané téma) a budete mít nutkání někoho zabít. Zanedlouho zbude po vaší milence na posteli jen čistě bílá páska, což je předzvěstí velkého dění. Zajímavé je, že všichni ostatní obyvatelé městečka se tváří jako by nic. Časem se dozvíte o podivném místním sdružení **The Order of Harvest Moon** a vstoupíte do jejich obřadního sídla, kde dostanete

jasný úkol: vraždit. **Harvester** bude určen výhradně pro dospělé publikum, prospekty hlásají maximální zvrhlost, násilí a sex. Černá série, do které se **Merit** evidentně pustili pokračuje hororovou střelečkou na způsob **Dooma** **ISLE OF THE DEAD**.

SSI, firma, která nás před nedávnem naprosto **NEŠOKOVALA** se svou hrou **LAWNMOWER MAN** připravuje druhý díl trilogie **Trávníku** s hrou **CYBERWAR**, která začíná tam, kde **LAWNMOWER MAN** skončil - jako **Dr Angelo** musí hrát proniknou do kybernetického prostoru virtuální reality, najít a zničit jeho zbraňové systémy. Hra zahrnuje letové simulátory, ovládání zbraňových systémů a více logických hádarek než první díl. Očekávat můžeme pořádnou pastvu pro oči (když už ne pro nic jiného), protože **CYBERWAR** zabere ne méně než 3 **CD-čka**.

Mnohé milovníky akčních her potěší firma **GREMLIN**, která se vrhla do konverze obrovsky populárních **AMIGA/MEGA DRIVE/SNES** střeleček **DESERT STRIKE** a **JUNGLE STRIKE** pro **PC**. Tyto hry spojují fantastickou 3D akci v detailně propracovaném prostředí - hráč s vrtulníkem plní 4 respektive 9 rozsáhlých misí s cílem zastavit položené arabské/jihoamerické diktátory. Bližší informace o **JUNGLE STRIKE** viz **SCORE 1**.

Na spadnutí je **11-TH HOUR** firmy **VIRGIN** - pokračování příšerného **CD-čkového „ztrháků“ THE 7-TH GUEST**. Doufáme, že se **VIRGIN** tentokrát polepší a nenabídne jen nádherně propracovaný paskvil.

WESTWOOD STUDIOS pod křídly **VIRGIN** přijde brzy s něčím, co bude jedna z nejpůsobivějších **CD** her všech dob - **LANDS OF LORE 2**. Na rozdíl od většiny **CD** adventure her nejde o pohyb mezi jednotlivými báječně nakreslenými „pohlednicemi“, ale o plynnou animaci a pohyb v dungeonech, stejně jako v **LANDS OF LORE** jen s rozdílem **SVGA** grafiky. Podrobnější informace o dějové linii příběhu budou ještě upřesněny.

U konverzi ještě chvíli zůstaneme - **TEAM 17** se rozhodl potěšit/vystrašit majitele **PC** hned se dvěma tituly známými z **AMIGY**. Tím prvním je **PROJECT-X**, zástupce nepřilís četné skupiny horizontálně scrollujících střeleček na **PC**. **PROJECT-X** upoutá báječnou grafikou, širokou paletou zbraní a stupidně vysokou obtížností. Druhým titulem je **OVERDRIVE**, který neupoutá zloha ničím (**SCORE 2**). Oba tituly



WING ARMADA



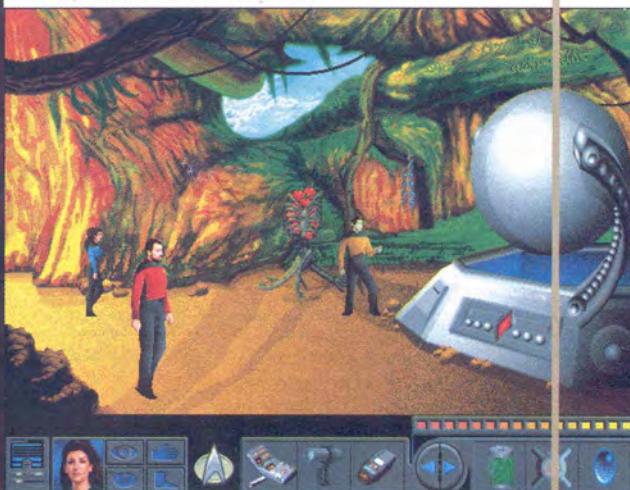
DRAGON TALES - RAGE OF THE DARK ALLIANCE



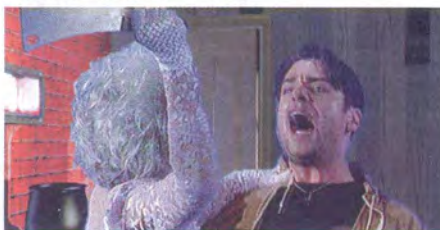
WRATH OF THE GODS



INFERNO



STAR TREK - THE NEXT GENERATION



11-TH HOUR



ISLE OF THE DEAD

MEANWHILE...

vyjedu na podzim.

INFOGRAMES, kteří v těchto dnech vypouštějí SHADOW OF THE COMET ve verzi pro CD-ROM pracují na SHADOW OF THE COMET 2 - PRISONER OF ICE, pokračování slavného horroru z viktoriánské Anglie. Druhý díl této hororové adventure je zasazen do roku 1937 do míst Jižního pólu, Falklandského souostroví, Buenos Aires a visky Innsmouth, kde se odehrával i první díl. Autoři přidali více animací, větší postavy, širší možnosti dialogů a mnohem větší rozsah hry. Hra SHADOW OF THE COMET 2 je ohlášena na prosinec.

Po úspěchu hry CANNON FODDER firmy SENSIBLE SOFTWARE (SCORE 3), která využívá skoro stejného systému jako populární SENSIBLE SOCCER přichází SENSIBLE SOFTWARE s titulem SENSIBLE GOLF, který překvapivě využívá stejného zpracování - miniaturní a báječně animované postavky se budou v ptačím pohledu prohánět po golfovém hřišti a ohánět se svými hůlkami. Golfovými. Hra by měla vyjít okolo vánoc (pravděpodobně) nejméně pro PC a AMIGU.

V současné době by rovněž měla vyjít slíbená hra firmy MICROPROSE - ACCROS THE RHINE, o které jsme se již několikrát zmiňovali. Tankové bitvy nejruznějšího druhu jsou vítány již od doby TEAM YANKEE, ale kdo si dnes vzpomene. Phe. RHINE bude super tak jako tak. Stejně tak SUPER bude jejich STAR TREK - THE NEXT GENERATION, což je podle obrázků opravdu nová generace - klasická adventura v SVGA provedení jen na CD-ROM bude určitě

něco, co si žádný milovník oblíbeného seriálu o neohrožené lodi USS ENTERPRISE nedá ujit. Pořád ale ticho po pěšině.

MAXIS by měl v září přijít s klasikou antický řeckou adventure WRATH OF THE GODS, se všemi prvky řecké mytologie, třemi sty digitalizovanými scénami, 60 živými postavami a hromadou oblíbených antických božstev a monster - Hercules, Perseus, Hydra, Minotaur, Medusa... WRATH OF THE GODS bude určen pro PC CD-ROM.

Nakonec jsme nechali hru DRAGON TALES: RAGE OF THE DARK ALLIANCE, která by podle předběžných obrázků mohla znamenat přinejmenším revoluci v hrách pro CD-ROM. Očividně hororová hra typu DOOM zpracovaná v SVGA grafice je opravdu něco neuvěřitelného. Uvidíme, co se z dílny firmy SOFTWARE TOOLWORKS narodí, ale rozhodně to nebude nic malého.

Tolik pro dnešek k novinkám na trhu. Můžete si být jisti, že až se z letošních prázdnin vrátíte domů, bude na vás čekat obrovská spousta nových her a dobré zábavy. Přesto ale ještě nepospíchejte a užijte si léta, než se zavřete do svých temných slujů a budete hrát do umlčení jak to má být. Pařbě zdar!

Vaše redakce

NOVINKY

score
magazin počítačových her

Nikdy jsem se netajil tím, že SILMARILLS je moje oblíbená softwarová firma. Mám rád jejich hry a mám rád jejich styl. Už od začátku jejich působení jsem ale měl takový divný pocit, že s nimi nebude vše v pořádku. Hry firmy SILMARILLS jsou totiž dokonalé. Už když člověk uvidí věci jako METAL MUTANT, ISHAR či ISHAR II, má pocit, že lidé za těmito projekty jsou osudem, výchovou či morálně nějak poznamenáni. Je to tak. SILMARILLS totiž věnuje všemnu svoji píli a úsilí tomu, aby vytvořili něco dokonalého, strhujícího a pokud možno ještě lepšího, než to, co už vytvořili dříve. Jsou to géniové...

"Sine ira et studio" - bez zášti a náklonnosti, pravi staré přísloví. Dejme se tedy do toho v tomto duchu - zapomeňte předchozí odstavec! Co si tedy povíme o chystané hře ROBINSON'S REQUIEM? Ne, nepovíme si to, že je SUPER (je SUPER - red.). Povíme si, o co v ní půjde.

ROBINSON'S REQUIEM je ve své podstatě simulátorem přežití v extrémních podmínkách. Nic neříkající? OK. Takže - hrdina hry je trestanec, který si svůj trest odpykává na vzdálené planetě, která je na žebříčku vývoje zhruba ve stádiu pozemské jury. Najdeme tady zvířátka, která si v ničem nezdají s pozemskými brontosauiry, tyranosauiry, šavlozubými tygry, pterodaktyly, stegosauiry a dalšími přítulnými tvorečky.

Cíl hry je jasný - přežít za každou cenu, případně uniknout z vyhnanství. Planeta ale není obydlena jen ještěry a nepřátelskými živočichy. Kromě jiných vězňů rozličného charakteru (od přátelských a nápomocných přes nepřátelské ubohé, nepřátelské ozbrojené a neutrální zesulé v různém stádiu rozkladu) jsou zde domorodí obyvatelé - Amazonky, Kentauři a třeba i oceloví roboti hlídající bezpečnostní zóny planety. Příroda je nebyvale štedrá, a tak jsou tady kromě ryb ve vodních plochách i různé druhy ptactva, byložravých jelenů/zajíců a hlavně neuvěřitelně bohatá fauna složená z nejrůznějších kytíček, plodů a rostlin, jejichž pozření vyvolá překvapivé následky - od hojivých bylinek přes stimulatory srdeční činnosti až po překvapivě rychlé jedy. Dodejme ještě, že prostředí je tvořeno několika velice rozmanitými zónami - hornatý kaňon na začátku vystřídá tropická džungle, vyprahlá poušť, mlžné močály či vulkanické podhůří sopky - které jsou vzájemně propojeny komplexním systémem jeskyní a podzemních slujů. Není to ideální místo pro to pravé dobrodružství hodné novodobých Robinsonů?

Jestliže jste se v předchozích odstavcích letmo seznámili s prostředím hry, nevíte o ni ještě pořádně skoro nic.

ROBINSON'S REQUIEM



Poklidná idylka tropického pralesa je trochu narušena pádem kosmické lodi, ale to je tady zřejmě na denním pořádku...

"Dobře. Takže - pokud si někdo z vás do dnešního dne myslel, že tihle Francouzi jsou normální lidi jako vy nebo já, má už konečně možnost pochopit, že tomu tak není. Tihle Francouzi jsou totiž blázni. Jsou to naprostí blázni a šílenci a ROBINSON'S REQUIEM bude nejlepším důkazem toho tvrzení."



Ne všichni obyvatelé planety jsou přátelsky neklonění. Když ne, přijde čas na féroвку...

Nevíte, jak se bude hrát. Skvěle! Pravděpodobně jsem se už zmínil o tom, že jde o simulátor přežití se vším, co k přežití patří - od klasického Survival „Rambo“ nože až po požírácí kořínky a lovu divokých zvířat. ROBINSON'S REQUIEM ale nabízí mnohem víc! Vysazení na planetu vypadá poněkud netradičně - vězeň (tedy vy, pro připomenutí) je sem dopraven v raketě, která je naprogramována na srážku s povrchem a zničení po případ, že by snad někdo chtěl naivně



Součástí hry je i jízda na dřevěném voru. V krajině, která připomíná Zemanovu „Cestu do pravěku“. Mimo jiné.



Procvičování lukostřelby se vyplácí. Pouštní buvol to má za sebou. Jeho čeká stažení z kůže, mě čeká šití oblečení. Z těžé kůže.



Malinkému mláděti T-Rexe stačí jedna rána sekerou. Na jeho rodiče ale neplatí ani laserová pistole...



Uprostřed lávového pole je horko. Kromě toho je za kopcem obrovský strážní robot ve stylu „Transformers“ - taky neznikitelný!



Co byste dělali vy, kdybyste uprostřed vesnice Amazonek narazili na obrovského byložravého brontosaura?

uprchnout. Z trosk rakety se vám kromě pár drátů podaří vyprostit lékárničku obsahující hromadu nejrůznějších léků, desinfekčních prostředků, injekčních stříkaček, obvazů atd. To všechno je k přežití bezprostředně nezbytné, protože zdraví je zde nade vše a je třeba se o něj starat - špatná životospráva vede k nemocím a ty musí být léčeny - ať už acylpyrinem a spánkem, injekcí, vpichnutím krevní plasmy či amputací končetiny. Nemocím se samozřejmě dá vyhýbat - buďto jejich vypnutím v úvodním setupu nebo správným chováním - odpočinkem, konzumací nezávadných potravin, pitím dezinfikované vody, spaním v suchu a teple, teplým oblekáním...

Není to ale jen udržování vlastního zdraví jež činí hru přitažlivou. Je to především neuvěřitelně široké spektrum možností, které hra nabízí. Jinými slovy - jde tady dělat všechno - lovit ryby na provízní udici (z lány, větve, zavíracího špendlíku a žízály), vyrábět šipky z peříček a větviček, stahovat kůže ze zabíjených zvířat a šít si z nich oblečení, vyrábět oka na chytání zvířat, možnost použití široké škály zbraní (od pěsti a Survival nože přes luk a šipky, kopy až po laserové pistole) a další legráckám, které jen umocňují pocit, že je to všechno „opravdové“.

Technické provedení jen utvrzuje v tom, že jsou tihle lidé šílenci. Technicky má ROBINSON'S REQUIEM k totální dokonalosti opravdu jen krůček. Grafika hry vypadá jako její nádherně prokreslení předchůdci z rodu ISHAR s jediným rozdílem - je plynule „zoomovací“ a scrollující do všech stran, stejně jako ULTIMA UNDERWORLD, DOOM či ARENA. Vynikajícím způsobem je tady využito plastičnosti povrchu je možné chodit nahoru a dolů, stejně jako se dívat nahoru a dolů, takže ti čilejší můžou hned na začátku vyběhnout nad vodopád a sližet na údolí pod ním. Zvukové efekty jsou skvělé a jen upevňují „Jurskou“ atmosféru hry. Každé zvíře vydává jinak charakteristický řev a zkušení Robinzoni tak poznají, kolik udělalo - ještě dříve, než se třeba takový Tyranosaurus Rex přiblíží dostatečně blízko na to, aby jim ve vteřině ukousnul horní polovinu trupu...

Závěrem jen upozornění - cílem tohoto článku nebylo podat vyčerpávající informace o hře ROBINSON'S REQUIEM, protože to prostě nejde. Cílem bylo vás trochu naladit a připravit - v příštím čísle přinese me rozsáhlejší recenzi, ale nečekejte si starosti - ani v ní se nepodaří hru dokonale rozebrat, protože její možnosti jsou tak netušené, že by nám na to nestačilo ani celé další SCORE. Pokud se vám ale naskytne možnost utratit nějaký ten peníz za ROBINSON'S REQUIEM dříve, než vyjde další SCORE, neváhejte a utrácejte. Tohle za to určitě bude stát!

JAK TO VIDÍ... ANDREJ ANASTASOV

INTERVIEW

score
magazin počítačových her



Já ...

Dostat se do pařanského doupěte Andreje Anastasova není nijak obtížné. Bydlí v celkem hezkém činžáku na Malé Straně, v poklidné ulici, za větrem. Dobrý dojem ulice kazí snad jen četné výkaly psů, koček a pravděpodobně i mnohem vyspělejších tvorů, které se volně povalují po chodnicích. Inu, takový je život.

Dostat se do pařanského doupěte Andreje Anastasova není nijak obtížné. Obtížné je najít si takovou chvíli, kdy zástupce šéfredaktora SCORE není ponořen do nějaké hry, a kdy vnímá okolní svět. Takové chvíle jsou velice vzácné, dalo by se říci vyjimečné.

ANDREW žije počítačovými hrami. Proto je ve SCORE tím správným člověkem na pravém místě. Naštěstí se v přestávkách mezi hraním a dohráváním her věnuje i psaní a redakční práci, a tak se s jeho názory pravidelně setkáváte na stránkách SCORE. Dnes se však (doufejme) podíváme přímo do jeho pařanského

Majitel přezdívky ANDREW, zástupce šéfredaktora SCORE

království a popovídáme si s ním osobně. Už jsme tady - druhé patro. Zvoníme, něco se ozývá zpoza těžkých dveří, zachrastí klíč v zámku, dveře se pootevrou...



... zase já ...

Redakce SCORE: Cau, jak se máme. Paříme, paříme?

Andrej Anastasov (ANDREW): Čus, pařim, přidejte jindy.

SCORE: Můžeme dál?

ANDREW: Pařim...

SCORE: Co hraješ?

ANDREW: Je to extáze! SHANGHAI II.

Logický. SUPER. Přijďte jindy.

SCORE: Musíme udělat ten rozhovor do SCORE. Teď hned. Vypni to nebo...

ANDREW: OK, pojďte dál...tak a můžete se ptát.

SCORE: Přestaneš už konečně hrát?

ANDREW: Co?

SCORE: To nemá smysl. Zkusíme to jinak.

Andrew, hele, Lee ti nese nové hry.

Dungeon Master II. (lžeme)...

ANDREW: Jo? (úspěšné odvedení pozornosti)

SCORE: Uvulo, skoč po něm! Drž ho! Bobe vypni počítač! Ireno - běž vyhodit pojistky. Svažte ho! Ne, roubík ne, budeme se ho ptát (nutně násilí)...

(po chvíli...)

ANDREW: Proč mi svítí ta lampička do očí?

SCORE: Nech těch otázek, dneska se ptáme my, a ty odpovídáš. Přišel čas udělat s tebou rozhovor. Ha!

ANDREW: Ale...

SCORE: Tak jakpak se máme?

ANDREW: Vojín Johnny Rambo, nic ze mně nedostanete.

SCORE: Podívej se, tohle není OPRAVDOVÝ výslech, jen pár otázek.

ANDREW: Vojín Johnny Rambo. Sloužím u padesátéšestě...

SCORE: To snad není možné. Zasek' se. Musíme použít nejkrutější nátlak. Andrew, prý jsi s hrami začínal na nějakém ubohém ZX SPECTRU, he! Je to pravda? (dráždění)

ANDREW: Nesmysl. ZX-ko byl suprovej počítač. Některé hry na něm byly mnohem lepší než současná záplava hloupostí jako jsou „velké“ projekty na CD-ROM ala MICRO-COSM, IRON HELIX.

SCORE: No vidíš jak ses rozpovídal. Řekni, kdy a jak ses poprvé setkal s počítačem, respektive s hrami.

ANDREW: Začalo to nevinně. Šli jsme jednou se školou asi v páté třídě na exkurzi do střední průmyslové školy místo hodiny matematiky. Mimo jiné nám tamní experti předvedli výkřik tehdejšího pařanství jménem PACMAN. Jakmile jsem se k PACMANovi posadil, věděl jsem, že už nevstanu. A nevstal jsem. Nepomohly pohružky, zápisy do třídnice, nepomohlo nic. Zůstal jsem tam až do večera. Pak jsem po několik týdnů PŘÍŠERNĚ otravoval rodiče, aby mi koupili nějaký počítač. Snažil jsem se je přesvědčit, teoreticky i prakticky, že bez něj umřu. Nakonec svolili a za neuvěřitelných 8.000 mi koupili ZX SPECTRUM - gumáka!

SCORE: Jak dlouho trval tvůj „přerod“ ze ZX na současně PC. Co tě cestou nejvíce zaujalo?

ANDREW: Asi nejlepší ze všeho byla AMIGA, na které docházelo k nelidským pařbám nad DUNGEON MASTEREM, POWERMONGEREM a třeba HERO'S QUESTEM. Původně jsem přemýšlel nad lepšími AMIGAMI, ale vida, že se v ničem podstatném neliší, což možná není tak úplně pravda, ale z hlediska her, byly rozdíly minimální, koupil jsem PC. Takže když to sečteme, trvala tato pařanská odyseja přes osm let. A ještě snad dlouho potrvá, třeba zhebnu, viš...

SCORE: Osm let, to je dost dlouho na to, aby člověk zešlel. Myslíš, že tvoje psychika přežila tuto symbiózu s počítačem bez újmy?

ANDREW: LEVEL mojí duševní BALANCE se za ten TIME ani moc neCHANGNUL - bulisy mulisy joystick...

SCORE: Díky, to bylo výstižné. Čtenáře by taky určitě zajímalo, kolik hodin průměrně trávíš u počítače. A vůbec, můžeš nám říci svůj denní program?

ANDREW: Při velké zátěži je to určitě přes 24 hodin denně. V klidovém stavu dokážu abstinenci a duševní sebetřízni snížit pařbu na 2 hodiny denně. Často mě vzbudí vidina hry, kterou právě pařim. Zapnu počítač a pařim. Když mám dobrou náladu, umeju se, někdy se taky obliknu a pak jdu do práce.

SCORE: Práce? Řekni čtenářům, čím se kromě hraní a SCORE zabýváš?

ANDREW: Je toho hodně. Dělam programátora v EuroTelu, čumím na MTV, čumím na video, žeru chipsy, honim (morčáka po pokoji), když je po ruce Irena, tak se bavíme po svém, taky čtu, mluvím, co já sakra ještě dělám? Aha, taky spím, žeru, občas piju, semtam se nadechnu...znáš to.

SCORE: Vrátime se ještě ke SCORE 4 a k slavnému představení redakce. Nechceš k tomu něco říct. Proč ses nechtěl nechat vyfotit, ty srabe?

ANDREW: Protože jsem byl linej a nerad se fotím. To jak jsem se představil zůstává nezměněno, až na to, že už nejedním na kole, protože jsem moc linej a Laser Game už mě nebaví, protože je to na jedno brdo.

SCORE: Zůstaneme u SCORE. Jsi s jeho existencí a vývojem spokojen. Chtl bys něco změnit, zlepšit, opravit?

ANDREW: Kladl bych důraz hlavně na aktuálnost, neblbí se mi přístup „pozdě ale přece“, chtěl bych víc místa na návody, a čím dál tím příšernější zrůdy na obálce.

SCORE: A co tvoje osobní cíle, plány a ambice. Jak vidíš svoji budoucnost?

ANDREW: Chtěl bych se stát komárem, jen tak si poletovat a skončit v ráji. Vždycky jsem si představoval, že pichnu naši bývalou češtinářku do za... do zátylku a ona se nebude moci poškrábat. Taky bych chtěl peníze, chtěl bych, aby Depešáci byli čím dál tím lepší, a abych se tak do dvou let úplně přesunul do Virtuální Reality.

SCORE: To mi připomíná tvoji povídku. Máš nějaké spisovatelé ambice, nebo si z nás jenom děláš srandu?

ANDREW: Vzhledem k tomu, že se některé moje povídky docela líbily, začínám vážně přemýšlet o sestavení jakési sbírky s příznačným názvem jako třeba Peklo, Tetsuophobia nebo tak nějak.

SCORE: Jako zkušeného a letitým hraním zoceleného pařana se tě zeptáme na nějaké zkušenosti, rady či postoje, které bys snad mohl předat mladším a nadějným generacím. Máš něco takového?

ANDREW: Pozor na konflikty s rodiči, na příchod nových her je třeba je připravit a fíct jim na rovinu: „Zejtra a pozejtří tu nebudu!“ až se maminka zeptá „Co ti mám zabalit, kam jedeš?“, stačí si jen vymyslet libovolnou lokaci, nechat si sbalit nějaké to jídlo a naoko odjet. Pak se potichu vkrást do svého pokoje, zamknout se a pařit. Po čtyřech až pěti dnech rodiče zavolají policii. Věřte mi, že vás ve vašem pokoji hledat nebudou.

SCORE: Ještě nějakou radu?

ANDREW: Nevím.

SCORE: Takže nakonec, jako vždy. Co tě v poslední době nejvíce pobavilo?

ANDREW: Chvilé trávené nad dopisy čtenářů, speciálně některé anonymy mě sundaly ze židle na zem. Pobavil mě také celovečerní film Twin Peaks.

SCORE: A co tě nejvíce zamrzelo?

ANDREW: Nejvíce mě zamrzelo, když mě nečekaně napadli v REUNIONU a já to neměl nasejvovaný.

SCORE: Půjdeš nás provést ke dveřím? (rozvazujeme ho)...

ANDREW: (zapíná počítač a dělá že neslyší)

SCORE: Tak půjdeš nás provést ke dveřím?

ANDREW: Co?



F4U Corsair japonská verze obiljstroje na Den dikuvzdání, stylová střelba na Američany.

Curtis SB2C Helldiver, až na scházející vyvalené oči zadního střelce je grafika dokonalá.

Zazáří kontroly, v reproduktoru praskne a ozve se příjemný měkký hlas "Dobry den, doktore Bobe. Co pro vás mohu udělat ?.. Nejdrve jsou na řadě povinnosti : "Hale, potřeboval bych kompletní předpověď počasí pro severní polokoule na příštích čtrnáct dní.. Neuplynula ani vteřina a na obrazovce přede mnou se objevil 3D truecolor animovaný obraz severní polokoule s vyznačením průběhu počasí v jednotlivých oblastech, navíc doplněný HiFi Stereo zvukem. Skvěle, práce je za námi, čas na zábavu. „Hale, rád bych si zahrál Pacific Strike II“. Po pěti vteřinách se ozval hlas, plný špatné skrývané nervozity : „Doktore Bobe, nejsem si jist, zda mám pro tuto hru dostatečný výkon“. To by bylo, aby mi počítač odmítl : „Hale, to je příkaz. Vzpomeň na druhý zákon.. Nervozitu v Halově hlase vystřídal rezignace : „Ano, doktore“. Následujících pět minut jsem strávil střídavě čekáním než se nahraje další část programu a výběrem z menu (pro zpracování hlasového vstupu HALovi už nezbyla dostatečná kapacita), ale konečně je to tady.

Když se na holoobrazovce přede mnou objevil kokpit Corsairu, utáhl jsem si bezpečnostní pásy, uchopil joystick a začal pátrat po Japoncích. Konečně! Rozhořel se souboj na život a na smrt. První Zero se změnilo v ohnivou kouli jen pár stop přede mnou, naštěstí jsem se stačil vyhnout jak kusům odletujících plechů, tak vysokojvisímu

Japonci. Ale to byl jen začátek - blíží se další a další nepřátelé, a co to? Čím více nepřítelů a olova je ve vzduchu, tím pooooooooaaaaallll-leeeeeeejjjjssssííííí a trrrrrhanější je let, když tu náhle obrazovka černá a uprostřed se objeví nápis „Not enough CPU power, program aborted, system halted, disk erased, have a nice day.“

Ale dosti fantazie, Pacific Strike II pro HAL 9000 je zatím ve hvězdách (stejně jako je ve hvězdách HAL 9000 - ultramoderní počítač z Vesmírné Odyssey A.C.Clarka - pro ty, kdo to nepochopili - red.), tématem dne je Pacific Strike I pro IBM PC. Co tento program nabízí? Stručně řečeno, PS je simulátorem leteckých soubojů za války v Pacifiku, s důrazem kladeným na námořní letectvo. Kromě režimu „Instant action“, nabízí i kampanový režim, který je zcela v duchu ostatních simulátorů firmy Origin - průběh kampaně je v podstatě statický, pouze se pro každé misi podle jejího výsledku určí, zda další vývoj bude příznivý, či nepříznivý. Navíc, pro zpestření po každé misi následuje „cinematická“ vložka, která je zcela bez vlivu na další průběh kampaně.

Neletová část programu je velmi jednoduchá - menu vám nabízí na výběr odstartování nové kampaně, pokračování již započaté, prohlédnutí letadel, lodí a dalších objektů ve hře se vyskytující - cích a obligátní akci s třemi variantami: proti-zemní útok, protilodní útok a vzdušný souboj.

Představitelná příprava je velmi jednoduchá, totiž veškerá žádná. Žádné plánování misí, žádné definování waypointů, nic. Naštěstí to není příliš na závadu, charakter jednotlivých misí příliš pečlivou přípravu nevyžaduje.

Simulátor sám je jedním z nejlepších s jakým jsem měl možnost se setkat. Letový model celkově působí velmi realistickým dojmem, navíc každé letadlo má skutečně výrazné jiné vlastnosti (vzhledem k tomu, že Pacific Strike nabízí prakticky každé důležité letadlo příslušného období, jde o velmi dobrý výkon). Příjemným zpestřením je možnost se v bombardérdu přepnout do zadní střelecké věže a bránit se před

hRA MĚSÍCE

pacific Strike

(jak se zamlouvá Bobovi)

**Jako každý den touto
dobou usedám do
anatomicky tvarovaného
křesla před vstupním
panelem svého
superpočítače HAL-9000
Mk.2 a pronáším
magickou formulku:
„Dobrý den, Hale.“**



Demoliční práce na Ewa Field začínají, rychle do vzduchu pozdravít pracovitě Japonce.

útočícím stíhačem, bohužel, v té době je letadlo zcela neřízeno - nějaký alespoň trochu inteligentní autopilot by nebyl na závadu. Určité drobné chybičky (například že torpédo ve vodě plave stejně rychle jako leti letadlo, které jej svrhlo) lze přehlédnout. Intelligence protivníka si nedosahuje naproste špičky, ale bohatě stačí na vzrušující souboje.

Co je však na celém programu zdaleka nejpozoruhodnější je grafické zpracování. Se zapnutým maximálním detailem je grafika patrně na samé hranici technických možností VGA karty a rozlišení 320x200. Dokonalé textury na letadlech, detailně vykreslené lodě a stavby, nádherný terén (zejména písečné duny působí velmi věrohodně), neuvěřitelné efekty jako kouřové stopy, stopy ve vodě za torpédy nebo otáčejícími se loděmi a jako vrchol neuskutečně sugestivní střelba - jen málokdo asi zůstane klidný, když mu za ocasem sedí Zero a kolem kabiny létají ohnivě čáry, nebo když všude kolem sebe vidí rozpraskávající se flak.

S se zvukem je to již o něco horší, na počítači s osmi megabajty paměti byly zřetelné problémy když se mělo ozvat více digitalizovaných zvuků najednou, za to ale patrně může „nedostatek“ RAM.

Zatím jsem se, bohužel, nesetkal s programem který by neměl žádné minus, a Pacific Strike není výjimkou. Hlavní nevýhodou programu je jeho neskutecná náročnost na technické vybavení. Na počítači 486 DX/50 MHz s osmi megabajty paměti byl program při zapnutí maximálním detaillu grafiky i zvuku prakticky nehratelný. Pomalé obnovení obrazovky, časté pauzy při nahrávání nového samplu (zkusíte se trefit do nepřítelů, když se při každém stisku spouště let na vteřinu zastaví) a podobné projevy přetížení dokázaly zcela zrušit jinak výbornou atmosféru hry, navíc se všechny tyto nepříjemnosti výrazně stupňují, když letíte nad pevninou, nebo když je v okolí větší množství letadel. Sice je možné snížit úroveň detailů a tím zvýšit rychlost simulace na únosnou míru, ale

pro pěkný plynulý let stále potřebujete velmi výkonný počítač. Je otázka, pro koho je Pacific Strike určen - řeknete si co chcete, 486 DX/50 MHz s osmi mega pamětí je výkonný počítač nejen na naše poměry. Zcela soukromě se domnívám, že kdyby Origin všechnu práci investovanou do Pacific Strike raději použil na simulátor třeba ne tak ambiciózní a efektní, ale použitelný i na průměrném počítači, výsledkem by byl stejně zábavný program, navíc prodaný mnohem širšímu okruhu hráčů.

Další velmi tučné minus má na svědomí marketingové oddělení Originu - prodávat samostatně program, a samostatně digitalizované zvuky k němu považují za mírně řečeno nehoráznost, bohužel, to však je zavedená praxe u většiny her této firmy.

Závěrečné shrnutí a ohodnocení hry je velmi obtížné. Po technické stránce je Pacific Strike naprostá špička (to se odrazilo v hodnocení jednotlivých složek hry), ale přílišná náročnost na technické vybavení a některé další nepříjemnosti dojem kazí (to je vidět v celkovém score). Pokud se vám líbí středně obtížné simulátory s vynikající atmosférou a máte na stole (nebo vedle stolu) alespoň 486/DX/50MHz/8 MB RAM, pak neváhejte - Pacific Strike je pro vás jako dělaný. No, a vám ostatním nezbyva než smutně koukat na efektní obrázky v herních časopisech, tiše závidět a spóit.

Hohohohoo, je právě neděle 06:08 AM, nade mnou trčí socha Stalina, v současné době zmutovaná do podoby obřího metronomu a pode mnou právě prokulhal první ranní jogger. A Praha je bez tak hezká.

(jak se zamlouvá Penguinovi)

Kdyby mi před chvílí nedošly baterky do diskuže a svaly v obličej se mi po uplynulé noci ještě pořád nekontrolovatelně nestahovaly do dementního úsměvu, byla by idylka přímo každý správný parán (registruješ Andreji?) zatahuje závesy a dál se věnuje daleko zajímavější realitě, která se mihá před očima frekvencí v lepším případě, 70 Hz.

Lieutenant Penguin! Ano pane! Jaké jsou tři nejlepší věci v životě? Slyšet štekot palubních zbraní, sledovat tříšticí se kokpity a hlavy nepřátel a na CNN sledovat nářek jejich žen! A mírově

aktivisty před Bílým domem, kteří po tom všem ještě demonstrují proti válce.

Tak, děti, teď malá kulturní vsuvka: tohle sice není úplně špatná náplň života, ale nezapomínejte, že stále ještě existuje ono klasické „víno, ženy, zpěv... Víno a zpěv můžeme považovat za proměnné, za víno si dosadíte oblíbenou psychoaktivitu (to je slovo, a to jsem použil v šest ráno!) látku, za zpěv oblíbené zvuky. A je to, Hmmm ... aha ... tak pokud někdo chce, může považovat za proměnnou i ty ženy ... („Ano, ty v těch brýlích!...“). Vždyť Score je časopis skutečně pro všechny. Koneckonců dost se dá poznat i z faktu, že pracuji v neděli, z čehož Ježíš pravděpodobně dostává stigmata, a tím nepřímo potvrzuji nařčení redakce ze satanismu které padlo v jednom veselém dopise našeho čtenáře. Navíc jsem tuhle recenzi (to byste zatím nepoznali, že?) začal psát 6 hodin a 8 minut po tom, co jsem ji měl odevzdat (06:34 - první polcevní vůz a druhý jogger a navíc mi docházej málo nabitý baterky v Quadernu).

OK, teď už to přijde. Pacific Strike. Je to skutečně simulátor, který si tentokrát zaslouží ono, některými redaktory Score oblíbené, označení hyper mega extra cool gamesa. Dost se dalo tušit už z nechutně dokonalých přetisků obrázků, které PS předcházely. První instalace proběhla v prodejné Score a po chvíli, na PC už

tradičního, laborování s nastavením paměti se mi ho podařilo i spustit. Pak už byli k vidění jen tři značné otrli a zřejmě i cyničti pař... eee, hráči (a z toho i Jeden, který nic než simulátory nehráje - většinou, UFO je opravdu boží!) kteří se rozplývají štěstím. Padaly věty jako „To (07:29 - nad Prahou stoupá první horkovzdušný balón) snad není možný!...“, „Ona to fakt byla pravda, tomu bych nevěřil!...“, „Ty detaily sou fakt dobří!“ a „.....“ a další veskrze superlativy. (07:38 - zdá se, že se mi obličejové svaly konečně začínají umravňovat a po nějakém čase možná dokážu i usnout - pokračování recenze bude s nejvyšší pravděpodobností strážlivě precizní a plně nudných technických detailů. COMMAND.COM unlo-aded)

Co se uspořádání týče, PS připomíná předchozí produkt Originu, Strike commandera. Jednotlivé akce jsou prokládány animovanými postavami a je možné pohovořit i s několika postavami. Až na předletovou přípravu není pro splnění úkolu nutné s nikým rozhovor začínat. Meziscény mi až do nynějška na simulátorech Originu výrazně vadily, nicméně zatnul jsem zuby a se sebezapřením, s myšlenkou, že člověk musí v životě zkusit všechno, jsem se do několika dialogů pustil. Ukázalo se, že témata jsou kupodivu k věci a je možné se občas dozvědět zajímavé technické, případně historické detaily.

Každá mise je zpočátku napěvno naplňována, ale jak se zvyšuje hodnota hráče, je možné do hry stále víc zasahovat. Až po úplnou kontrolu letového plánu a volný výběr letadla.

Akce začínají 7. prosince 1941 na letišti Ewa Field na Havajských ostrovech. V tento den napadly japonské letouny, startující z letadlových lodí, americkou námořní základnu Pearl Harbour. Důsledkem byla její důkladná rekonstrukce a vstup USA do války.

Pokud přežijete první misi, jste převeleni na letadlovou loď CV 6 Enterprise, zvanou „Velké E“, a veškeré další lety pak probíhají z její paluby. Autoři si Enterprise vybrali nejspíš proto, že přežila válku a teprve v roce 1958 byla slavně prodána do šrotu. Akce probíhají chronologicky (až na pár úletů) podle historických událostí, a s Enterprise procestujete celé Tichomoří.

Ze známějších událostí je to například nálet bombardérů B-25 na Tokio z paluby Hornetu v dubnu 1942. Enterprise zajišťuje stíhací ochranu a ničení průzkumných lodí Japonců.

Kromě souvislé kampaně, je možné létat také jednotlivé akce, kde se dají libovolně nastavit podmínky boje. Počty, druh zúčastněných letadel, cíle a navigační body.

Grafika je zvládnuta naprosto perfektně a ještě jsem u žádného simulátoru neviděl lepší. Na každém letadle je velké množství reálných

RECENZE

score
magazín počítačových her

detailů, jako třeba pilotova trubice na křídle, viditelné očouzení náběžných hran kolem hlavní kulometů, nebo pěkně udělané textilní pásy, které se na Corsairech používaly k utěsnění prosakující trupové nádrže. Při externím pohledu je u dvoumístných typů možné zřetelně vidět zadního střelce a pokud je v akci, tak skutečně pohybuje kulomety (!) a střelí. Každý typ letadla má také jinou přístrojovou desku a rámování kabiny. Autoři se snažili omezit plochu zabíranou přístroji na minimum, některé budíky se skládají jen z hrstky pixelů a na první pohled vypadají zcela nepoužitelné. Dá se na ně ale velmi dobře zvyknout a zvěšený výhled z kokpitu za to určitě stojí.

Zpracování budov a lodí je stejně dobré, jako u letadel. Výbuchy jsou udělané zcela geniálně. V protiletadlové palbě je vidět přilétající šrapnely, které se realisticky rozprskávají po celé obloze. Při zásahu do moře se zvedne sloup vody. Pokud je zasažen letoun, neobjevují se jen klasické čmoudíky, ale z poškozeného stroje odletují trosky a kusy plechů na kterých jsou dokonce vidět textury z původního letadla!

Bál jsem se, že se firma soustředí na grafické efekty a letové vlastnosti nebudou stát za nic, ale i ty jsou naštěstí poměrně věrné. Pár chybíček v simulaci jsem však našel. Nejvýraznější jsou asi torpéda, která si to po odhození sviští pod vodou rychlostí často větší, než je rychlost vašeho letadla. Uhh, stane se. Je to zase vyrovnané tím, že pokud torpédo svrhnete příliš blízko cíle, nebo pod špatným úhlem, může loď jako ve skutečnosti podplavat dřív, než se ustálí ve správné hloubce.

Jeden detail mě opravdu potěšil. Každý druh letounu zatahuje a vysunuje podvozek jemu odpovídajícím způsobem.

Například můj oblíbený F4U Corsair zasouvá podvozek dozadu naplocho do křídla, tedy při zatahování se nohy podvozku otočí o 90 stupňů. Přesně tak se to děje i v externím pohledu v PS!

Pro plné vychutnání grafických detailů je potřeba minimálně 486/50, ale to se už dneska ani nedá považovat za megalomaniství autorů. Takto výkonný počítač je už prostě pro hry standard a s tím nikdo nic nenadělá. Simulátor jako je Pacific Strike si jej ale určitě zaslouží. **PENGUIN**

score	85%
Název hry:	PACIFIC STRIKE
Výrobce:	Origin
Žánr:	Válečná
Styl:	Simulátor
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	55%
Atmosféra:	92%
Grafika:	95%
Zvuk:	80%



F4F Wildcat, palubní deska pro každý typ je opravdu jiná, vpravo dekorativně vyzdobující Val.



Na Enterprise si díky firmě Origin můžete pokecat opravdu s kdekým, užasné.

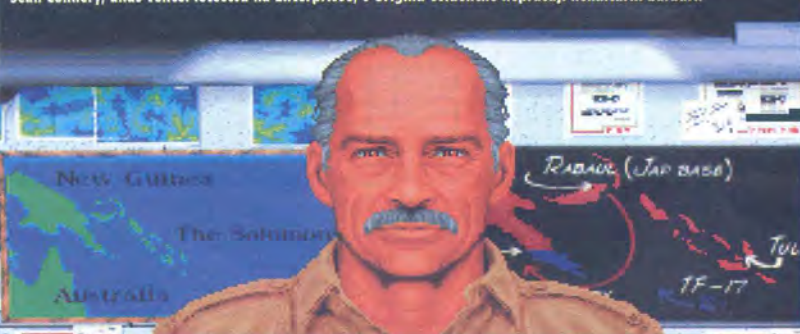


Grumman TBF-1 Avenger, při nízkém a pomalém torpédovém útoku musí pilot opravdu vědět, kde má ručičky.



Tak končí většina hrdinů, zachraňují ryby od smrti hladem. Pearl Harbor, Havajské ostrovy, 7.12.1941, viditelně ideální místo pro dovolenou.

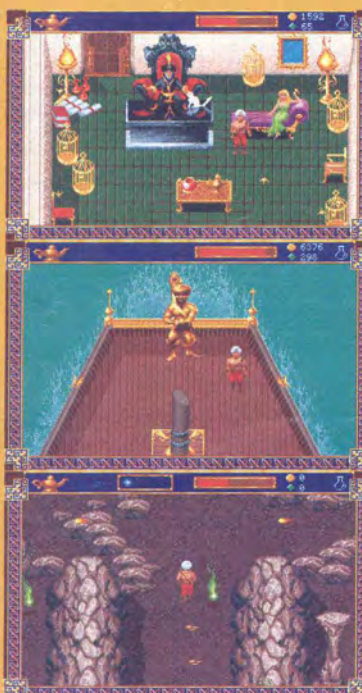
Sean Connery, alias velitel letectva na Enterprise, v Originu evidentně nepracují nekulturní barbaři.



Kawanishi M1K1 George při rekreačním letu nad Tichým oceánem.

THE GENIE'S CURSE

Al-Qadim



Kouzelník Farid-Al-Mutan má očividně rád zelenou a nesnáší ptáčky, kterými ho jeho manželka - vodní vila - obklopuje od rána do večera.

Země na obzoru kapitáne! Šel bych s vámi na pevninu, ale jsem, bohužel, ze zlata. Snad přistě...

Všechno začíná lehkým tréninkem v podzemních chodbách. Je tu ale trochu zeleno a krok vedle znamená nový pokus.

Časopis SCORE a firma SSI nemají kromě prvního písmene názvu nic společného. SSI ale dnes již podruhé dokázali, že jsou ve svém oboru skutečnými mistry a že si vysoké SCORE opravdu zaslouží...



SATARAH A BUBISHAN KHANAH

Jsou Djinn - vládkyně vzduchu. Jsou to dvě velice ješitné a marnivé ženské a domluva s nimi je příšerně obtížná a namáhavá. Přinášejí ale své ovoce...



BEYA HRAMPULPISHKIN

Je Dao - vládkyně podzemí. V jejích komnatách pod zemí se ukrývá hromada pokladů a ještě větší hromada odporných monster. Kromě toho je zřehla nemožné vyslovit její jméno...

Kupodivu, tohle nejsou gratuláčky na konci, ale shromáždění na začátku, kde se to všechno pěkně po...pokazí!

Tenkrát na Athasu

Když se před nedávnem objevila hra DARK SUN (recenzována ve SCORE 1), byla přijata se značně smíšenými, veskrze však kladnými pocity. Ačkoli byl DARK SUN co do pravidel velice podobný ostatním výtvorům SSI (což je pochopitelné vzhledem k tomu, že DARK SUN je jedním z klasických AD&D), zpracování hry bylo na poměry SSI přinejmenším inovativní, když už ne převratné. DARK SUN nabízel kromě propracovaného, rozvětveného a napínavého příběhu perfektní zpracování v 3D pohledu shora. Úroveň detailů v DARK SUN byla úžasná a díky tomu, že se jednalo ani ne tak o hru výrazně složitou, jako spíše obsáhlou, vystačila každému jen trochu zapálenému hráči na několik dní perfektní zábavy.



Velbloude, velbloude - uhně z cesty, sic tě zatahám za nohu!

Papoušek na tří? Co, křížovkáři?



AZIZ NAIDEIRIB

Je Marid - pán všech moří a oceánů, studený jak ryba, velký jako velryba a podle polonahých dívek všude okolo i sexuální deviant jako...co na tom záleží...



MIZRA GUBISHBUSKIN

Je Efreeti - správce věčného ohně a kromě toho velice zlý a panovačný zabeďněnec. Než se k němu Al-Qadim dostane, vytrpí sice učiněná muka, ale výsledek stojí za to. Opravdu!



„Nevstoupíš dvakrát do téže řeky“

Jedním z důvodů, proč se lidská civilizace ještě stále vyvíjí (tedy k dnešnímu datu se alespoň vyvíjí, pro případ že...vždyť víte, stát se může všelicos) je touha po něčem lepším, touha po zdokonalování a po dosahování vyšších a vzdálenějších cílů. Perfekcionismus a touha po zdokonalování není vlastně jen nám, kteří se podílíme na tvorbě SCORE (pozor, skrytá sebechvála!), ale jak je vidět, tato vlastnost ovládla i programátory SSI. Snad proto trvala příprava hry AL-QADIM tak dlouho, snad proto je herní systém tak dokonalý, snad proto je AL-QADIM tak super a snad proto je hra firmy SSI už podruhé ve dvou měsících na čele našeho žebříčku. Ačkoli AL-QADIM využívá, tedy pokud jde o zpracování, systém podobný DARK SUNu, mýlí by se ten, kdo by chtěl srovnávat. Zpracování zůstalo stejné (tedy 3D pohled shora) a stejná zůstala i poušť,

Nezbytný orientální souboj z vlastním dvojníkem...

kteřá pokrývá většinu světa v obou hrách. Množství detailů však vzrostlo do závratných výšin, hudba je ještě o něco lepší a ačkoli je příběh AL-QADIMA méně rozvětvený a o něco jednodušší, rozhodně nezůstává nijak pozadu.

Podobnost čistě náhodná

Takže kde to vlastně jsme a kdo vlastně jsme. Jsme Al-Qadim, pocházíme z rodiny Al-Hazard, máme sestru, bratra, matku, otce, velblouda (pravděpodobně) a zanedlouho nás čeká svatba s překrásnou Kalifovou dcerou jménem Kara. Kromě toho je naše rodina vlivná a bohatá, částečně z mravních důvodů, protože „tak to má být“, hlavně však proto, že jí patří džin v láhvi (ale ne ten, co vy pijete nejraději s tonikem). Všechno tak vypadá nadějně a naše, tedy Al-Qadimova, budoucnost je očividně více než růžová.

Al-Qadim je korráz, který se po vyučení vrací do rodného města Zaratan na svatbu s milovanou bytostí (ne, není to sňatek z rozumu, ti mladí se mají vážně rádi). Všechno je báječné, Al-Qadim je všude vítán, se všemi si tyká (s výjimkou lehce zneptřelené rodiny Wassabů), všichni se těší na svatbu a Kara už je na cestě. Je mi trapné to říkat, ale stane se přesně to, co všichni čekají. Loď, na které se Kalif i se svou dcerou plaví je potopena, Kara ztracena a jako by toho nebylo dost, loď byla potopena Mulibanem - džinem Al-Qadimovy rodiny. Bez dalšího vysvětlování souvislosti - tahle situace končí uvězněním celé rodiny Al-Hazard a zanecháním Al-Qadima bez pomoci. Co teď? Snadné. Stačí jen dokázat nevinu rodiny, posedlost džina, najít ztraceného bratra, zachránit snoubenku a splnit několik desítek dalších úkolů. Není snad nutné dodávat, že Al-Qadim nemá s Aladinem a jeho lampou zloha nic společného...

Vyjimka potvrzuje pravidlo

Každá hra s orientální tematikou má svůj nezaměnitelný ráz. I v průběhu této hry se vyskytne několik jevů, které bychom od orientální pohádky sto procentně očekávali, a bez kterých by to nešlo a pár takových, které jsou příjemným osvěžením a zpestřením. Tak je jasné, že tady bude nějaké to létání na kobercích, pouštní víly, džinové v láhvích, velbloudi, kalif, nechybí dokonce ani souboj se svým zrcadlovým obrazem a další standardní rekvizity orientu. Pár věcí ale určité překvapí. Třeba - klasická záporná postava těchto příběhů - Vezir (ne Vizír s uzlem na kapesníku), je tady kladas (i když to na první pohled není zřejmé). Navíc je ve hře více džinů, tedy génů - pro přesnost, než má

většina z vás prstů na jedné ruce (sice těsně, ale přece - je jich šest no...). Nápad a originální myšlenky jsou tady na každém kroku a stačí jen se po nich trochu porozhlédnout...

Krok sem, krok tam...

Svět ve hře AL-QADIM je složen z několika ostrovů, mezi kterými je, jako ostatně mezi většinou ostatních ostrovů, voda. Problémem číslo jedna je tedy najít způsob, jak se mezi jednotlivými ostrovy přepravovat. Al tak časem vystupuje starobylou a velmi magickou loď, jejíž trosky spočívají na útesu nedaleko Zarathanu (domovské město, pro ty zapomnětlivé). Po chvíli masakrování kostlivců projde branou do nadpřirozeného světa, kde rozbitím drahokamu uvolní kouzlo nad troskou lodi, která se sama opraví a je k jeho službám. Vtip je v tom, že kapitán lodi, dočasně změněn ve zlatou sochu, může navigovat jen na ostrovy, jejichž jméno slyší, a tak tráví Al značnou část svého volného času hledáním jmen ostrovů.

V některých scénkách hry se dokonce i zasmějete. Třeba když se Al v žaláři Kalifova paláce setká s obrovským Kyklopem, který žádá o pomoc při útěku. Al ho přinutí přehodit přes sebe jakýsi hadr a s jeho klátivou postavou ve vlnícím hávu pak proklouzne kolem nic netušících strážů. Legrace, i když trochu frustrující legrace, je rozhovor se senilním knihovníkem, který ne a ne prozradit jméno dalšího ostrova. A mimochodem - v celé hře je jediný velbloud, ale když ho Al pohládí, krásně vykopne zadní nožičkou...

Píchni ho, řízni ho, pust mu krev!

Na rozdíl od DARK SUN, zde veškeré souboje, stejně jako ostatní činnosti s výjimkou konverzace, probíhají v reálném čase. Boj tedy není rozdělen na tahy či pohyby, a tak se Al musí svým mečem pěkně ohánět, jestli nechce skončit rozsekán na mraky, sežrán, v lepším případě jen oslizen. Po pravdě řečeno - souboje jsou tady provedeny naprosto bezvadně. Z klasické adventure, případně dungeonu, jak bychom mohli chtít AL-QADIMA označit se tak stává akční adventure, a to je jediné dobře. Kromě meče má Al k dispozici kouzelný prak a pár bojových kouzel. Hlavní tihou boje ale přece jen spočívá na šermování. Výsledek souboje může proti muži (případně muži proti Kyklopu, zombii, vlku atd.) přitom závisí na několika faktorech - jak rychle dokáže Al uhýbat před nepřátele, jak silný je jeho meč (v průběhu hry lze meč vylepšovat), případně jaký úder použije - se stoupající zkušeností se Al může naučit nové a mnohem efektivnější pohyby a útoky. Souboje jsou prostě super a já na ně nedám dopustit.

Orbis pictus

V průběhu těch dlouhých a docela nudných odstavců už byly možná nějaké náznaky, které ti bystřejší pochopili, a o kterých se ti méně bystřejší doslechli od svých bystřejších kamarádů. Náznaky toho, že AL-QADIM je svým technickým zpracováním strhující. Teď tedy ještě jednou pro všechny: JE! JE STRHÚJÍCÍ. Hra DARK SUN byla docela blízko, ale AL-QADIM je trefa do černého. Je to TO pravé. Může se třeba stát, že naše tiskárna shoří, že obrázky nečekaně zmizí nebo že jen prostě od neustálého hraní nevidíte, a tak se nebudu odvolávat na ty nádherné obrázky okolo (kterých je tady okolo požeňnaně a byli byste opravdu hloupí, kdybyste se na ně nepodívali). Grafika je úžasná. Takové množství prokreslených detailů se opravdu nevidí. Je tady všechno - voda šplouchá, ohničky plápolají, ptáci poletují, postavičky jsou nádherně animované, v oázách jsou palmy, (na jedné dokonce sedí nádherný papoušek) postavy džinů jsou fantasticky propracované. Smysl pro detail je úžasný - procházení interiéru i exteriéru třeba ve městech je pastvou pro oči. Domy jsou plné nejrůznějšího nábytku (který lze mimochodem jen pro vlastní

obveselení rozsekát na třísky), někde jsou exotické květiny, jinde obrazy, sošky, venku jsou zase tržiska s rybami, ovocem, pečivem, samozřejmě koberci a dalším harampádím. Komu by tohle všechno nestačilo, připomenu, že hudba je báječná a perfektně dokresluje orientální atmosféru. Pochopitelně se mění s prostředím a náladou - v bojových částech je bojová, v mirumilovných je poklidná a...mirumilovná...

Za zmínku stojí i fakt, že hra rychle i na pomalejších počítačích, konkrétně na 386/40 MHz. I když DARK SUN umožňoval vypnutí animací, zůstával pohyb stále trhaný. AL-QADIM žádné vypínání animací nepotřebuje, protože je zde pohyb dostatečně rychlý a plynulý i při plné animaci. Při pohybu více postav se sice trochu zpomalí, ale ne nijak smrtelně či nesnesitelně. Technicky je AL-QADIM rozhodně na výši.

Chybí jen Šeherezáda

AL-QADIM je hra, která má všechno, co má dobrá hra mít. Je zbytečné to všechno opakovat, protože o tom byl v podstatě celý tenhle článek. Chybí snad jen ujištění, že je AL-QADIM hrou, která se rozhodně neřadí mezi obtížné. Co do logických hádanek a problémů je velice snadná a pokud jde o souboje, jejich obtížnost lze nastavit stejně jako u DARK SUN. Hned zpočátku je možné projit poměrně velké množství lokací, a tak nikdo nebude odrazen neřešitelnými problémy, protože tady skoro žádné nejsou. AL-QADIM je prostě nádherná pohádka pro všechny hráče se smyslem pro krásu, dobro, spravedlnost. Poměr mezi akcí a dobrodružstvím je dobře vyvážený, takže se nesetkáte s dlouhými bojovými sekcemi stejně jako s mozkem-proplachujícími problémy. Kromě toho je příběh natolik pln zvratů a nečekaných překvapení, že vaši pozornost jistě udrží od začátku do konce a to je jediné dobře. Chybí tady jen Šeherezáda, (i když tady by se asi jmenovala Še'Her' Ezada), která by vyprávěla příběhy Tisíce a jedné noci, ale to nevaadí. Ostatně, kdo říká, že AL-QADIM je poslední ze série? ICE

score

87%

Název hry: **AL-QADIM - THE GENIE'S CURSE**

Výrobce: **SSI**

Žánr: **Fantasy**

Styl: **Adventure**

Počítač: **PC**

Obtížnost: **Volitelná**

Hodnocení:

Originalita: **80%**

Atmosféra: **95%**

Grafika: **90%**

Zvuk: **90%**

RECENZE

Klasický začátek pro recenze přijde až později. Nyní bych chtěl uvést nový typ recenzi. Tyto budou podepsány **POLICEMAN**. Budu se v nich zabývat recenzemi na hry jedno-duší a simulátory, které jsou hra-telné i normálními smrtelníky. Tedy jasně řečeno, budu se pohybovat někde v březce u pat takových velikánů pařby jako je např. Andrew, ICE, Luke, Cpt. Vlada, Mad Max atd. podle úvodní rubriky Score. Určitě se teď ptáte PROČ?

Nu, já vám odpovím, že nejsme všichni v hrani tak na výši jako někteří vybraní jedinci. Já se chci zabývat recenzemi pro ty, kteří buď s hraním začínají, anebo prostě jim to nejde tak jak v předu

návodu cha chá. No necháme už chvástání a jdeme na první recenzi.

Hry série **Velká námořní bitva** je úchvatný nekončící boj o převahu a konečné vítězství na moři. Jsou to hry, které určitě nedohrajete za pár dní a ani za pár týdnů. Jsou velice rozsáhlé a dají se obměňovat tak, aby byla taktika, rozestavení flotil a jednotlivých lodí, pokaždé jiné. SSI vymyslela celkem slušnou taktickou hru v nezvyklém prostředí první o nadvládu nad Severním Atlantikem, kde jsou zúčastnění fašistické Německo a Velká Británie. Nezávislé pokračování je grandiózní bitva o převahu v Guadalcanalu. Samozřejmě, z dějepisů víme, že v Guadalcanalu proti sobě stáli US ARMY a militantní Japonsko.

V hrách budete nejenom kapitánem některé ze zúčastněných lodí, ale i konstruktérem bitvy, jejím strážníkem a vlastně i šéfem admirálského štábu s jeho operačními možnostmi. Simulátor je to jen do jisté míry, protože nasimulovat ovládání lodí není jednoduché. Takže SSI to vyřešila tak, že simuluje hlavně ovládání zbraňových systémů, a to děl a torpéd, částečně simuluje řízení lodí - měníte směr a rychlost. K dispozici

ku, a tak jak jsem již radil: pořádně sejujte a za chvíli je bitva vaše. Nezapomeňte také na zásadu, že když budete střílet po nepřátelské lodi není, vůbec dobré mít za ní svoje lodě.

Taktéž při torpédování musíte počítat dráhu tak, aby vám do dráhy nevěla některá vlastní loď. U torpéd je nebezpečí trefení vlastní lodi dost velké, proto doporučuji torpéda používat na malé vzdálenosti. Při velké skrumáži lidí je lépe torpéda nepoužívat. Lodě, které máte k dispozici se dělí na velké bitevní - v nich spočívá úderná síla vašich jednotek, proto si tyto lodě chraňte a zbytečně je nenechávejte potopit. Dále máte k dispozici lehké a střední křižníky tyto patří také do kategorie bitevních lodí, ale mají slabší palebnou sílu, letadlové lodě, které jsem si nechával k dorážení protivníka no a nakonec jsou to torpédové lodě. Torpédovky mají největší útočnou sílu v torpédách, svými palubními děly nejsou schopny moc ublížit a mají i slabé pancéřování. Tyto typy lodí využijete nejvíce, a proto se snažte najít nějakou vhodnou kombinaci jejich použití. Nejvíce mi vycházela taktika bitevní lodí nebo křižníků co nejvíce poškodit protivníka a pak ho poslat ke dnu

mne zvuky silně zklamaly. Doporučuji si nechat znázorněvat i hlášení o zásahu nejenom protivníka, ale i svých lodí. Nemůže se vám potom stát, že budete chtít dávat příkazy už zcela zdemolovaným lodím. Lodní důstojníci vás totiž vždy zprávi včas o situaci vaší flotily.

Hlavně však budete využívat ovládání jednotlivých stanovišť na lodi. Tyto lze libovolně přepínat jak pomocí klávesnice, tak pomocí myši. Máte k dispozici šest prvků ovládání a a tři informační. **Flag Bridge** slouží nejenom k přehledu o situaci na bojišti, ale hlavně ke zvolení si hlavního a vedlejšího cíle, určování formace lodí, posun zobrazení a jeho zvětšení nebo zmenšení a zobrazení filtrů. Je tu i přepínání na automatické ovládání celého průběhu bitvy, ale to my přece nepotřebujeme. Filtry pomáhají



Opět jsem zvítězil!

uvedeným velikánům. Bude to povídání pro hráče, kteří se s námahou prokousávají hrou i s návodem a pokud není návod superpodrobný, tak nejsou schopni hru dokončit. Chytají se každého čtu, rady a píši do redakce zoufalé dopisy. Pokud si koupí hru, kterou velikáni označili stupněm obtížnosti střední, je už pro ně skoro nehratelná. Ode dneška se již nemusíte bát, budu se vám věnovat tak, abyste již nemuseli psát srdceryvné dopisy jak dál a dumat nad hodnocením, jestli vůbec má cenu si hru koupit ještě před vyjitím návodu na ni.

Nebudete se muset potit a stydět se za to, že máte problémy s hrou, která je označena obtížností dětsky lehká. Vězte, že nejste sami kdo po nocích okusují bezmocnosti klávesnici a proklínají redakci za hodnocení stupně obtížnosti. Musel jsem se nadechnout a říci si dost už bylo těch nadutých hodnocení, je čas pro realitu nás ubohých a kupodivu bylo mi povoleno sem tam něco napsat. Uvidíme jak dlouho vydrží všem superpařanům trpělivost držet ve svém středu takové motovidlo jako jsem já a mně podobní. Ale s heslem „My se nedáme a všem to někdy nandáme“ se vrháme do dětsky obtížných simulátorů, dungeonů, adventure a jiných, abychom mohli za pár měsíců hrdinně konstatovat - vidíte vy velikáni pařanského nebe, i já to zvládám bez

máte nejenom palubní letadla, ale celé letadlové lodě! Sice je pravda, že letadla přímo nijak neovlivníme jen zadáme cíle a jejich počet, ale to bychom už chtěli příliš mnoho ne? SSI simuluje, bohužel, jen využití hladinových plavidel takže si nechte zajít chuť na podvrtné akce v týlu za použití ponorky.

Hra **Great Naval Battles** (North Atlantik) se dělí vlastně na dvě samostatné dějové linie. První je obrana konvojů a dobývání nepřátelských pozic v Severním Atlantiku a druhá dějová linie je klasická simulátorová - bojujete s nepřitelem a jste povyšováni, dostáváte čím dál lepší výzbroj a občas i nějaké vyznamenání. Mě se nejvíce líbila část s povyšováním a gratulacemi od hlavy státu. Lodě, se kterými budete bojovat mají výzbroj totožnou s výzbrojí skutečných lodí a jména lodí jsou totožná s těmi, které ve válce bojovaly.

SSI se ale nevyhnula některým chybám v tom, že lodě, které zafadila do bojů o severní Atlantik bojovaly v té době u břehů na druhé straně oceánu. No, s tím se nedá nic dělat, to se holt stává. V druhé části této série se SSI dle mého názoru zhoršila. Jsou tu k dispozici jen předvolené mise a ty musíme plnit. Sice je pravda, že soubor misí je tak rozsáhlý, že hraní zabere hodně moc týdnů soustavné smažby ale řešení prvního dílu se mi líbilo více. Ovládání hry je dětsky snadné (a je to tady - red.), ovládá se myší a klávesnicí. Tato kombinace je nejlepší. Bitvu si můžete v kteroukoliv dobu „sejvnout“ a při prohře, nebo když se vyvíjí špatně, tak to zkoušíte znovu. Tato taktika se mi vyplatila. Zkoušel jsem vždy štěstí tak dlouho až jsem vyhrál a vždy si úspěšné postupy sejoval. Taktika, kterou si zvolíte záleží zcela na vašem uvážení. Já jsem se snažil vždy potopit silnějšího protivníka a pak jeho nohsledy postřílet, když utíkal. Záleželo však nejvíce na štěstí a jak dobrý máte odhad a mušku. Některé bitvy potřebují zvláštní takti-

Great Naval Battles

Kdo neumí plavat tak si to může aspoň zkusit..

torpédem, většinou k dorážení stačilo jen jedno a ostatní jsem použil na zbytek doprovodných lodí.

K dispozici budete mít za britskou stranu i letadlové lodě, ale jak jsem již napsal po vzletu letadla nemáte možnost jeho akci výrazněji řídit a ovlivnit. Letadla, která mají ve výzbroji torpéda dovedou ale někdy zvrátit situaci ve váš prospěch, proto je neztracujte, no a ty které nesou bomby, úplná pohádka.

Před vlastním začátkem hry si vyzkoušejte již předvolené mise, kterých je 13. V nich je například bitva Bismack a Prince of Wales, David a Colias tj. bitevní loď Lutzwov proti torpédovkám Onslow, Obdurate a Obedient nebo souboj Titánů - Bismarck, Prinz Eugen proti Hood a Prince of Wales. Předvolené mise vás uvedou do hry přímo perfektně a v nich si vyzkoušíte taktiku na různé lodě v předvolených situacích. Po zvážnutí těchto bitev se můžete bez obav vrhnout buď na admirálskou bitvu, tedy bitvu o ovládnutí Severního Atlantiku nebo na kariérický postup v žebříčku kapitánů. Bitvu o Guadalcanal zvládnete úplně bezproblémově je mnohem snazší než Severní Atlantik. Avšak doporučuji si projít mise s výcvikem střelby vtáhne vás to určitě více do děje.

No, a nyní k vlastnímu popisu ovládání. V menu si můžete hru kdykoliv uložit, při prohře musíme vyskočit a navolit sejnouté pozice. Velmi důležité je pro nás menu Options. Zde si kdykoliv můžeme hru zastavit a volit jiný směr lodí jiný cíl pro střelbu nebo si jen odpočinout. Radím vám, abyste se svou flotilou manévrovali jen při aktivní pauze jinak se vám může stát, že když si všechno pracně uděláte bude situace pro vás již krajně nepříznivá. Možnosti zrychlit si čas využijete bohatě, ale nezrychlujte moc, aby vás vůbec počítač pustil k aktivnímu zásahu do hry. Také samozřejmě můžeme vypínat zvuk dle libosti. K tomu ovšem musím podotknout, že

při orientaci v boji, zobrazí dopady střel, dosah zbraní a radaru, jména lodí a jiné důležité věci.

The **Navigation Station** - je tu samozřejmě kormidlo a kompas, dále se můžeme zahájit kouřem po stisku tlačítka smoke, abychom znemožnili přesnost zaměření protivníkov. Zde jsem využil možnosti automatického řízení, změnil jsem směr a přepnul na automat.

The **Main Gunerry Station** - hlavní útočná síla, střelba z těchto děl ovlivní výsledek boje nejvíce. Při manuálním ovládání určíte ze kterých věží se bude střílet musíme vyčkat na nabíjení a pak jen zmáčkne čudlík a je to. Na zobrazení protivníka vidíme v % jeho devastaci je to vlastně kromě kouře jediné měřítko jeho poškození. Můžeme zde sledovat i poškození vlastní - vidíme díry v dělových věžích.

The **Secondary Gunerry Station** - skoro stejně jako MGS, jen je menší palebná síla. Některé lodě mají buď jen hlavní dělové věže nebo jen vedlejší proto se neděste když vám chybí.

The **Torpedoes Station** - tuto si navolíme počet torpéd, jejich rychlost, vzdálenost cíle no a opět zmáčkne čudlíček. K použití veškerých zbraní chci dodat, že nejlepší je vždy si hru stopnout navolit si vše potřebné a pak znovu rozjet. Tím získáte jistotu přesného zásahu a nezmění se vám rozmístění lodí.

RECENZE

score **70%**

Název hry: **GREAT NAVAL BATTLES I, II**

Výrobce: SSI

Žánr: Válečná

Styl: Simulátor

Počítač: PC

Obtížnost: Střední

Hodnocení:

Originalita: **50%**

Atmosféra: **75%**

Grafika: **75%**

Zvuk: **60%**

Zásah!



The Air Operations Station - letadla nám pomáhají odhalit protivníkovy zálohy, hlídají ale i potápi a ničí soupeřovi pramíčky. Navolí se jen určení cíle a pak vše závisí na dobré či špatné náladě počítače. Pamatuji si, že při prava letadla ke vzletu stojí čas proto si nenechávejte jeho využití na poslední chvíli, mohli byste již být pod vodou.

The Damage Control station - velice přehledně udělaný plánek lodi a zničená místa. Červená políčka značí požáry černá zničené místa a modrá kam nám zatéká. Doporučuji nechat opravovat a pumpovat vodu z podpalubí - počítač to zvládá lépe.

The Outside Station - venkovní vyhlídka. Zde se díváme na šíř oceán anebo na hlavní svých nepřátel. Řekl bych, že u prvního

Druhý díl je graficky mnohem propracovanější.



dílu je na nic, ale v dílu druhém se SSI vytáhla, akce si můžeme filmovat a ukládat jednotlivé sekvence. Konečně pořádný simulátor.

Status - informace o vaší lodi. Tím jsme vyčerpali v podstatě ovládací prvky lodi. V menu můžeme samozřejmě přeskakovat z lodi na loď a ovládat tak úplně všechno, já jsem většinou ovládal jen loď hlavní a zbytek jen když se mi jejich manévry nelíbili.

Ovládání při vedení války na celém území Severního Atlantiku je obdobné. Určíte na admirálské mapě cíl a pak vlastně vybojováváte jen jednotlivé bitvy. Při tomto nesmíte zapomínat na dobré rozvrstvení vašich sil.

Nesmíte si udělat jednu flotilu silnou a ostatní slaboučké to se mi šere dně nevyplatilo. Podívejte se vždy na typ lodi a snažte se vždy bitevní loď a křižník podporovat torpédovým doprovodem. Jako každá hra má i Great Naval Battles svoje mouchy a mušky. Nejvíce jsem byl zklaman při potopení protivníka. Žádné praskání paluby, skákání zoufalých námořníků do moře a kupa žraloků kolem nich jen ubohé konstatování, že ta a ta loď je potopena. Při úplném vítězství se objeví statistika, kde jsou uvedeny zúčastněné lodi a procentuální výčet úspěšnosti. Ale občas vám popřeje i šéf vaší vlády. Další zklamání je hudba. Při intru jsem byl unesen dokonce i při volbě bojující strany, ale pak



Pohled na hořící loď, bezva odreagování.



Kam budeme střílet?



My letci máme ocelové ptáky...

nastalo jen trapné ticho a občas nějaký ten zmatený tón. Na to, že jsem hrál s CD je to opravdu trapné.

Bida je i odhad zničení protivníkovy lodi, je jen v procentech a já jsem nikdy nevěděl, co má přesně zničen. Lepší by byla informace o konkrétních zásazích a nejen hlášení, že protivník to dostal do pancíře.... Některé zbraňové systémy by se daly určitě lépe propracovat, aby byly realističtější a graficky přitažlivější. Musím dodat, že Great Naval Battles II je graficky mnohem lepší a na ovládání jednodušší. Hra je docela dobře zpracovaná po linii strategické. Ale co mě osobně doslova nasr... je to, že hra po mě chtěla slova z manuálu i po spuštění z CD! To je konec ani na CD nebudu mít požitek ze hry bez otravných připomínek napiš slovo ze strany a řádku.... No to snad stačí.

Možnost změnit chod dějin je vzrušující, a tak činí hru lákovou pro historické nespokojence. Obtížná také není, a když jsem ji mohl hrát já tak nemůže být člověk, který by ji nezvládl, určitě stojí za zakoupení. SSI připravila svým fanouškům celkem slušnou simulaci námořní strategie a já ji za to děkuji. Těším se na pokračování, kde by mohla být zachycena bitva o celý Jižní Pacifik. Takže úplně nakonec přeji vašim zvráceným povahám úspěšnou smažbu a potopení protivníka.

POLICEMAN

RECENZE

Přiznám se, že mě nikdy severská mytologie příliš nepřitahovala. V poslední době je ale její znalost očividně bezpodmínečně nutná, a tak už dnes přesně vím, kdo nebo co je Odin, Thor, Loki, Heimdall, Asgard, Midgard, Utgard, Niflheim, Ragnarok, Valhalla, Yggdrasil...

Obrovskou zásluhu na rozšíření mého teologicko-mytologického obzoru má hra HEIMDALL 2 a především ujistění jejich autorů, že žádná z postav ve hře není smyšlená. Člověk nikdy neví, kam po smrti přijde a je dobré připravit se na všechno...

Píše se Věk Ragnaroku - tisícileté období, které končí apokalyptickou bitvou mezi dobrem a zlem. Loki, záporná postava mezi severskými božstvy, je zase jednou na koni. I když na počátku Ragnaroku neuspěl a jeho pokus o uloupení třech božských zbraní byl zmařen Heimdalem (...a o tom byl pocho-pitelně první díl nazvaný příznačně HEIMDALL), Loki se po dvoustech letech vrací. Houfy jeho monster útočí na vesnice v zemi Midgard (země lidí) i v zemi Utgard (země trpaslíků a obrů) a i když se obyvatelé napade-ných zemí brání, nebude trvat dlouho a útokům podlehnou.

V tu chvíli svolává Odin (nejvyšší severský bůh) božskou radu a vypráví všem o Hale Světů - místu, ze kterého vedou brány do nejrůznějších světů lidí i bohů a o magickém amuletu, který před lety našel. Ze strachu před jeho silou schopnou ochromit i bohy však Odin tehdy amulet rozlomil na čtyři kusy a z Haly Světů tyto čtyři části vrhnul do vzdálených končin. Teď je čas vypravit se do Haly Světů a získat zpět všechny čtyři části amuletu, protože to je jediný způ-sob, jak může být Loki poražen. Dva z bohů se tedy zřikají své nesmrtelnosti a vydávají se na dlouhou a trnitou cestu do nepoznaného světa...

HEIMDALL 2 je tedy konečně na světě a po dlouhé době čekání se všichni jeho příznivci dočkali. Stejně tak se dočkali i ti, kteří jeho příznivci nikdy nebyli a dočkali se i ti, kteří jeho příznivci někdy v budoucnu budou. Možná. Čeho jsme se tedy my všichni teď dočkali?

V první řadě jsme se dočkali toho, jak CORE vypálili rybník všem PC-čkářům, protože HEIMDALL 2 vychází na AMIZE mnohem dříve, než vyjde (jestli vyjde) ve verzi pro PC. Ve druhé řadě CORE vypálili rybník všem těm, kteří čekali něco podobného jako byl HEIMDALL. A v neposlední řadě vypálili CORE rybník všem těm, kteří čekali, že HEIMDALL 2

svého předchůdce překoná. Nepřekoná ani zdaleka!

HEIMDALL 2 patří mezi klasické 3D isometrické akční adventure. Následuje vysvětlení položek:

„HEIMDALL 2“ je název hry, „patří mezi“ znamená „řadíme jej do kategorie“, „klasické“ znamená „to už tady bylo“, „3D“ znamená trojrozměrné, „isometrické“ znamená, že se přímky ve hře ne a neprotnou, a to ani v nekonečnu, „akční“ vyjadřuje, že se tady seká mečem či sekerou a „adventure“ by mělo být náznačkou dobrodružství.

Dobrý příslušník dobré zábavy, co říkáte? Co? Ne? Máte pravdu - ne! Hra HEIMDALL 2 vypravuje Heimdalla a Urshu (dlouhovása, blondáta a dlouho-nohá Valkýrka s poněkud směšnou chůzí) na cestu do Haly Světů, ze které vede hromada portálů do nejrůznějších zemí, ve kterých musí tihle dva najít všechny čtyři části amuletu a nakonec zničit Lokiho. Důvod existence dvou postav je nejasný, protože na na obrazovce je vždy jen jedna postava. Unesou ale víc věcí, to je pravda.

Pokud jde o příběh - je rozdělen do jednotlivých světů a není ani propracovaný, ani příliš zábavný. Cestou se vám určitě podaří zlikvidovat pár Hakratů (Lokiho miláčky) či obrů, najít pár předmětů a osvobo-dit něco zoufalců, ale to je tak všechno. Logické pro-blémy a hádanky jsou omezeny na minimum a jejich obtížnost lze označit za DĚTINSKY snadnou, škoda, že takové hodnocení se u nás nepřipouští. „Problémy“ typu „střelit do kamenné tabulky na jed-nom ze dvou obelisků v místnosti“, „donesť dopis z jedné vesnice do druhé“ či „střelit do šesti ze šesti kamenných tlam v místnosti“ nejsou příliš náročné. Pár problémů možná vydrží na více než na dvě minuty, ale je jich minimum - kombinování úrodných a neúrodných sazenic, běhání po runách či svatyně Bohyně smrti, kde se musí obě postavy zabít, aby vstoupily do říše mrtvých atd. Od takové hry bych čekal rozhodně více než mírně slabomyslné hádanky. Chybí mi také možnost konverzace - pár textů, byť někdy docela vtipných, v žádném případě nestačí

k dobré adventure.

Systém bojů je zvláštní. Ve hře je několik mečů a jedna sekera, jediný úder a jedno brnění štítem. Kromě toho lze vrhat nože a sekery, střílet lukem a používat pár bojových kouzel. Obě postavy mají pár obvyklých vlastností (zásahové body, mana, zkušenosti a dovednosti), které se bojem vylepšují a zvyšují. Jenomže časem boje, ve kterých nejde o nic jiného, než běhat dokola a sekat, pří-padně se krýt trochu omrzí.

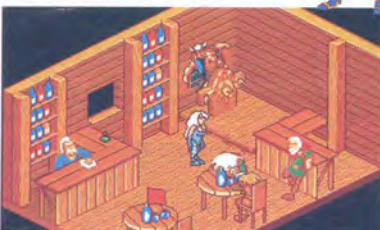
Grafické zpracování je na velice vysoké úrovni, za kterou ovšem hrát platí neúměrnou daň v podobě pří-šerně dlouhého nahrávání. Zvukové efekty ujdou (ty dva nebo tři v celé hře) hudba není (alespoň na A500) jinde než na mapě, kde člověk stráví minimum času.

Místo pro resumé, shrnutí, závěr, jak kdo chce. HEIMDALL 2 se vám bude líbit, máte-li rádi nepřilíš rozsáhlé 3D isometrické akční adventure s trochu slabomyslným příběhem, veskrze snadnými problémy a chce-te-li nějakou hru dohrát velmi snad-no a rychle. Jestli ale chcete zažít opravdové dobrodružství, napětí, báječnou zábavu v ještě lepším a hezčím provedení než tady, vraťte se o dvě stě let zpátky do doby, kdy Loki ukradl tři božské zbraně a sežehle si hru HEIMDALL, které její pokračování nesáhá ani po pancíři na Heimdallových kolenou.

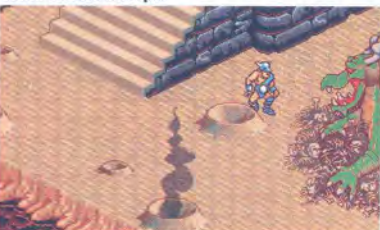
ICE



HEIMDALL 2



Jeden z hezkých momentů hry je v hospodě, kde je v rohu copatá holka z prvního dílu. Tentokrát ale žádné odsekávání copů.



Každá správná pohádka má mít princeznu, děda vševěda a draka. Tady je jenom drak. Seveřané jsou Seveřané...



Nejvíce ztrát mezi populací trpaslíků v Utgard způsobily očividně pohavní nemoci.



Audience u krále trpaslíků svědčí o výborné technické propracovanosti. Úkol „donesť dopis do sousední vesnice“ už svědčí o něčem zcela jiném...



Hala světů. Na první pohled tady vládne kosmický chlad...

DRUHÁ STRANA MINCE

Jako jeden z fandů prvního Heimdalla se musím připojit k lceové lítosti nad tímto nepovedeným pokračováním, od Core Design jsem čekal něco docela jiného, začínají se nám, chlapci, horšit.

ANDREW

score	70%
Název hry:	HEIMDALL 2
Výrobce:	Core
Žánr:	Fantasy
Styl:	Adventure
Počítač:	Amiga
Obtížnost:	Dětsky snadná
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	70%
Grafika:	85%
Zvuk:	50%

Strategie se může stát životní náplní některých jedinců, o získání moci nad světem snilo mnoho lidí ve všech dobách. Reunion si nebere servítky a nabízí vám k dobytí hned osm slunečních soustav.

REUNION

RECENZE

score
magazín počítačových her



Statické obrázky nevypadají špatně, ale potkáte jich příliš málo.



Takovýchto bojových lodí budete potřebovat desítky, možná stovky!



Gratuláčky po dobytí Země jsou správně bombastické, zajímalo by mě, kdo jsou ti lidé po hrdinově boku.



Časem vyvinete několik druhů špiónských satelitů, některé pouze vidí na povrch planety, ale ty lepší zaměřují i skryté báze a pohyb flotil.

DRUHÁ STRANA MINCE

REUNION je velice slušná strategie, která má svoje chyby vyvážené výborným zpracováním (určitě ne na úrovni DUNE II, ale i tak ucházejícím), dobrým nápadem a hlavně perfektní atmosférou. ANDREW je příliš zhyčkaný a nemá rád maďarské hry.

ICE



První jednání se zajatci je výrazným strategickým úspěchem, který naznačuje, že to s vámi cizí rasy nebudou mít jednoduché.

Zopakujme si to tedy po sto padesáté: na Zemi vypukla vzpoura vedená skrytou cizí inteligencí a pouze hrstka odvážlivců se vydala do vzdálené sluneční soustavy, aby tam založila novou svobodomyšlnou kolonii. Vy jste byli vybráni do čela kolonie a cílem vašeho snažení je dobyt zpět Zemi. Nebude to nic jednoduchého, protože zrovna když jste se blížili k planetě vhodné pro kolonizaci, budeme ji zvat Nová Země. Vaše kosmická loď byla silně poškozena díky průletu rojem asteroidů. Těch pár co přežilo se ale na planetě udrželo a vytvořilo kolonii schopnou přežít. Teď se ale jejich zraky upírají k obloze s otázkou co leží za hranicí jejich planety, jejich sluneční soustavy, jejich galaxie...

Stejně jako byla Aréna složena z jiných dungeonů i Reunion je poskládan z několika starších úspěšných strategií. Na rozdíl od Arény však tentokrát chybí intuice spojující

jednotlivé nápady do pořádné paňanské hostiny. Nepovedená náplň hry je v zajímavém kontrastu se zpracováním, které je bezesporu kvalitní, v některých momentech až téměř dokonalé. Reunion se snaží spojit hned několik strategických prvků dohromady. Budete nuceni stavět kolonie a starat se o ně, těžit minerály a dopravovat je z kolonií na Novou Zemi, podílet se na vědeckých výzkumech, shromažďovat armádu a vést bojové operace a navíc usilovat o získání koordinát dalších slunečních soustav. Potíž je v tom, že v pokročilé fázi hry se všem těmto problémům budete muset věnovat současně. Vznikne zmatek, kdy vás ze špiónské mise vytrhne hlad na měsíci (planetě - ICE) Jade, ze stavby továrny na jídlo budete vyrušeni napadením Nové Země, při obraně Nové Země zase nepostřehnete informaci a novém vědeckém objevu a tak pořád dokola, až se do všeho pořádně zamotáte. V určitých případech toto „zamotání“ může znamenat ono kýžené pohroužení do blaha komplikované strategie, avšak tentokrát dominuje zmatek, který obvykle zveme „nestihačka“. Asi nejlépe má tato hra k vesmírným strategiím jako byl Deuteros nebo Millennium. Bere si z nich myšlenku těžby minerálů na obsazených vesmírných tělesech. Na rozdíl od nich však dobyté měsíce či planety pouze neobsazujete, ale musíte na nich budovat kolonie budovu po budově na způsob Duny II. Při vykrádání nápadů se nezapomnělo ani na Supremacy, která poskytla systém shromažďování vesmírných plavidel v letky a diplomatické jednání s cizími bytostmi.

Na to, že tato hra vznikla v Maďarsku je sice dobře programově zpracovaná, ale táhne s sebou jisté pochybnosti nováčků v oboru. Vypadá to, jako by se autoři snažili přidat hned to, hned ono, až se nakonec překombovali. I když Reunion zpočátku vypadá zajímavě, postupem času narazíte na zbytečnou zdlouhavost a obtížnost a na vážné neshody v ději. Uvedu pár příkladů: časem osídíte okolo dvaceti měsíců (nebo planet - ICE) s vhodnými surovinami k těžbě. Na každém z nich se pomalu plní sklady vytěženými prvky. Tyto suroviny však nelze zpracovat jinde než na Nové Zemi, takže je musíte ručně svážet po malých dávkách nákladními raketami, z čehož se časem stane neobyčejně nudná a zdlouhavá záležitost.



Tenhle obrázek mi něco silně připomíná, že by Shadow of the Beast?

Z „Diplomatických“ kontaktů s cizími rasami se vyklube trapně prohození dvou-tří slov s mizerně nakresleným titěrným panáčkem. Pozemní boje o planety sestávají z horečného klikání na ikonu „Attack“ a na nepřátelská vozidla, naopak boje ve vesmíru jsou sice dobře dokresleny obrázky z bitvy, ale nemůžete do nich nijak zasahovat. Nepřátelské útoky brzy naberou na obrátkách a mnohdy se stane, že vaši Novou Zemi napadne okolo stovky cizích korábů proti vašim dvaceti.

Než se vám podaří rozjet výrobu jednoho druhu zbraní, vymyslí už vědci další, bez které se v boji neobejdete a naopak mnohdy včas nemyslí nezbytně nutnou věc, kterou už nepřítel dávno mají. Aby se plynulost hry ještě více zbrzdila, disponujete velmi omezeným množstvím financí závislých na výše dani jednotlivých kolonií, čímž se vlastně dostávám snad k největšímu problému: této hře úplně chybí statistické tabulky. Není kam se podívat, jak vysoké má ta která kolonie daně, kolik má obyvatel. Žádná tabulka vám nevyptá sumárum těžebních stanovišť či planet hlídáních družicemi, nikde nic. Jediný způsob, jak tyto informace získat je dívat se na stav jednotlivých planet. Zpočátku je možné si některé údaje zapamatovat, ale později už ztratíte přehled nemáte tušení, kde se těží nejvíce Energonu, kde jste zapomněli zvýšit daně, atd.

Koordináty předposlední soustavy se dozvíte po dobytí soustav předešlých bez zjevného zdroje. Tam se po malých potížích dozvíte, kde se nachází Země. Shromáždíte obrovský počet bojových korábů a tanků a Zemi po velké bitvě dobijete. Proč ale to všechno? Gratulace jsou sice pěkná věc, ale za kopec potíží nestojí. Reunion je, bohužel, nepovedeným pokusem o zopakování úspěchu Deutera, prvek strategie se ztratí v moři problémů. Zůstávají jen hezké obrázky a zvuky a to je zatraceně málo.

ANDREW

score 68%

Název hry:	REUNION
Výrobce:	Grand Slam
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Strategie
Počítač:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	50%
Atmosféra:	65%
Grafika:	85%
Zvuk:	80%

RECENZE

Red Hell

Rusko vyhrálo druhou světovou válku a obsadilo Ameriku, Virgini se pokouší zopakovat úspěch svého KGB, autorem však již není francouzské Cryo, ale američtí Castleworks Games.

Jednoho hezkého dne jsem se dokoukal na Návrát živé smrti III a měl jsem dobrou náladu. Všechno vypadalo na slibný večer. Nová, zatím neznámá, adventura jménem Červené Peklo (Red Hell) ležela na stole a bylo ticho. Takové to ticho před bouří, kdy už paňanská krev tuší příslib neko-nečného klikání myši a dlouhé řady zákusů. Instalace sice trvala celé věky, ale to jsem ještě nic netušil. Pak jsem hru nedočkavě spustil. Zčernala obrazovka a chvíli se točil harddisk, pak bylo opět ticho. Tušice nějakou čertovinu jsem stiskl tlačítko myši a vida - hra se nahrávala dál. Po delší pauze se objevil obrázek jakéhosi hangáru. Stály v něm dvě malé postavky - klasický hrdina a oslízlivý starý dědek. Když jsem se po chvíli zuřivého drcení podložky ujistil, že kursor myši na obrazovce OPRAVDU není, vyresetoval jsem počítač a začalo mi docházet, že dnešní večer idylkou nebude. Třetí driver myši zabral a dal mi k dispozici kursor. Moji už tak pokaženou náladu doslova dodělala skutečnost, že po kliknutí myši se nepohnul onen hrdina, ale starý dědek. OK, takže teď jsem dědek, budu se s tím muset smířit, třeba to bude nějaká bondovka. Naučeným způsobem tukám na kolegu hrdinu stojícího u dveří na druhé straně hangáru. Nic se neděje. Šibalsky se pousměju a tuknu ještě jednou. NIC SE NEDĚJE! Jak to? Vpravo dole je rozsvícena ikona ruky, nevěřičně tedy navolím ikonu mluvení a pln optimismu rychle najždím na hrdinu, snad už mi konečně něco řekne. Dostanu odpověď „Je neslušné křičet na Jacka přes celý hangár“. Následuje chvíle přemýšlení, co se po mě vlastně chce. Znova zkoumám ikony a přepínám na obrázek nohy, dědek se neochotně sune k hrdinovi. Teď už jen přepnout na mluvení a hurá, konečně kecáme. Dává mi kartu k výtahu a moje nálada se mírně pozvedá. Zapínám ikonu „divání“ a zkoumám tlačítko u jediných dveří v místnosti. Pišou, že je to „BUTTON“, aha, takže je to

tlačítko, výborně. Přepínám na ruku, abych ho stiskl. „Tlačítko je příliš daleko, musíš blíž“, ohó, takovouhle hlášku už jsem neviděl od King's Questu III v roce 1987. Ale co bych pro vás, moje adventury neudělal, přicházím blíž k tlačítku a pokouším se natočit dědku tak, aby svou tupou palicí stál čelem k tlačítku, ale sakra, dědek tlačítko zakryl neohrabaným břichem. Pokouším se ho o trochu vrátit směrem ke mně, ale běda, starý pán se přesouvá až na samý kraj obrazovky a jeho zvětšený ksicht se na mě usmívá v celé své kráse. Začíná mi docházet trpělivost, takovouhle orgii s jediným tlačítkem jsem ještě nezažil. Otáčím dědku a snažím se ho dopravit šikmo k tlačítku. Nic se neděje, děda stojí a truceje, asi jsem ho urazil. Hrome, dědku, hejbní kostrou, nemám čas přemýšlet, abys popošel k pitomému tlačítku! Už jde, ale rovně vzhůru. Bourá do protější zdi, chvilu šilhnou po tlačítku reset a slyším stoupající adrenalin. Opatrnými krůčky vedu dědku, kterému odtědka neřeknu jinak než dement, k tlačítku. Opatrně, ale svižně, aby mi neutekl, přepínám na ikonu ruky a tisknu tlačítko. V-I-V-A-T! Otevírá se výtah. Netuším zradu, klidně tukám na kabinu. NIC! Začíná mi docházet trpělivost. Přepínám na ikonu chůze a jdu k výtahu. Dement už tam skoro je, ale najednou hoplá, dveře se zavírají a výtah je pryč. Kleju tak, že se to sem nedá napsat. Zuřivě přepínám na ikonu ruky a znovu tisknu tlačítko: „Tlačítko je příliš daleko...“. Speciálním „bředařským“ způsobem odhazuji myš a padám ze židle, zvedám nohy do výše a za vydatného řevu se soukám hlavou dolů pod stůl. Chvilu tak visím zaklíněn v bředové pozici vyluzuji duté skřeky. Takto „uklidněn“ vysvětluji (stále ještě hlavou dolů) matce, že je všechno v pořádku, že si jen tak hraju. Vylézám ven, nacházím myš a silou vůle nutím dementního dědku, aby vlezl do výtahu. Hra se bortí a počítač se resetuje. Zase je ticho.

Vida, zase jedna hra, která je hodna svého jména. Červené znamená, že po jeho spuštění uvidíte červené kruhy před očima a Peklo je jiný název pro ovládnání hrdinského dědku. Obálka říká, že se stanete hrdinou a zachráníte svět. S tím, že se stanete hrdinou v podstatě souhlasím, protože hrát Red Hell je opravdu hrdinský čin. Nemyslete si, že jsem se nepokoušel pokračovat dále, ba naopak, s Cpt. Vladou jsme dementa dovedli poměrně daleko, ale jedno je jisté - hra se nijak nelepší. Každá nová místnost přináší příležitost k bředu. Grafika ani zvuk nestojí za řeč, příběh točí se okolo Rusáků kazí skutečnost, že tato hra se původně jmenovala Kronolog a byla zaměřena na fašismus. Hákové kříže byly překresleny na ruské vlajky jen proto, aby se hra líbila i v Německu. Takto průhledné komerční šachy si moji oblíbenci Virgin můžou nechat od cesty a nezdržovat tak datum vydání



Hibernace dementa vede k ukončení hry hláškou „Nebyl jsi u sekretářky“, uff.



Dobré ruské a špatné japonské kondomy, to jsou ale nápady.



Náš záporný hrdina v popředí své poloprázdné kanceláře.



Dement se zarazil o neviditelnou bariéru a zatímco čeká, až mě klepne pepka, prohlíží si obraz.

Utření s tlačítkem v plném proudu, dement ho prostě nezmáčkne a nezmáčkne, není schopen k němu ani dojít.

hotové hry o půl roku. I když se možná budu opakovat, nemůžu se nezmínit o ovládání. Ovládání Kron... pardon Red Hell je neskutečné. Nejdříve si budete myslet, že váš zrak možná není úplně v pořádku, že vaše myš stávkuje nebo snad jen, že máte špatnou karmu. Nakonec ale přijde zjištění, že dědek je opravdu DEMENTNÍ, že opravdu NEUMÍ chodit šikmo místností, že nedosáhne pár centáků na tlačítko a konečně, že jste se stali obětí kanadského žertiku z dílny Castleworks.

Milí čtenáři, udělali jste dobře, že jste se prokousali až sem, na konec této trochu podivné recenze. Dám vám totiž jednu moc dobrou radu. Až vám někdo nabídne hru Red Hell, okamžitě si ji kupte a doma ji spalte. Učiníte tak dobrý skutek, protože snížíte počet obětí téhle příšernosti. A až uvidíte, že Kronol..., vlastně Red Hell někdo hraje, vezměte nůž a ... pak už to půjde samo.

ANDREW

score	19%
Název hry:	RED HELL
Výrobce:	Virgin
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Nehratelná
Hodnocení:	
Originalita:	35%
Atmosféra:	15%
Grafika:	15%
Zvuk:	15%

Jestli mají kaskadéři nějaký ráj, nějaké nebe, věčná loviště, zemi zaslibenou (vynecháno 367 dalších slovních spojení), kde je možné všechno, pak je to určité STUNT ISLAND - Ostrov kaskadérů. Vlastně ne, je to jen ostrov kaskadérů/pilotů, ale to nic nemění na tom, že to ráj je. Stejně tak je to ráj pro všechny, kteří si rádi hrají, rádi létají a rádi se na sebe dívají (megalomani? - red.).

Škatulata, škatulata hejbejte se!

Stunt island je ostrov. Zdály

vypadá jako obyčejný a zcela nudný ostrov. Kdo se ale podívá zblízka, uvidí nevidané věci - táhle je mezinárodní letiště, vedle vojenský tábor, železnice, letadlová loď, dálnice, jaderná elektrárna, budova OSN, most Golden Gate, uprostřed na laguně středověký zámek, pevnost Alcatraz...Všechny tyto známé stavby jsou skutečné a hmatatelné. Jenomže jejich povrch tvoří papír, lepenka, pryskyřice a plexisklo. Všechno jsou to kulisy. Kulisy největšího filmového projektu.

Tady se totiž natáčejí filmy. Tedy - nebezpečné letecké scény z filmů, abychom byli přesní. Hra STUNT ISLAND dává naprosto neuvěřitelnou možnost interakce a tvorby - je to celé jedna velká a zábavná stavebnice. Začneme už u kulis, protože tam každý film začíná.

Před začátkem natáčení filmové scény je třeba postavit kulisy. STUNT ISLAND sice nabízí 32 předdefinovaných scén, ale ty jsou jen pro procvičení. Ta pravá zábava přijde,

když hráč staví svoje vlastní prostředí a určuje průběh natáčení. Je tedy možné úplně všechno - vybrat si pro scénu jednu z předdefinovaných lokací (letiště, mrakodrapy, mosty, údolí, Stonehenge, celkem 34 lokací) nebo si pomoci vlastních kulis vytvořit svoje vlastní prostředí, nastavit čas natáčení, rozmístit kamery, uvést kulisy do pohybu, předdefinovat speciální efekty, zvolit jedno ze 45 letadel a předepsat danou scénu...

Nejlepší na tom je pestrost - jen kulis je okolo 800 - od plážových ručníků, kabinek a slunečníků přes ukazatele směru, značky, vlajky všech zemí světa, automobily, kamióny, desítky stromů a rostlin, vojenskou techniku, lodě až po Sochu svobody, Eiffelovu věž a Big Ben. Jinými slovy - z nádherně zpracovaných vektorových kulis lze postavit opravdu jakoukoli scénu. Pochopitelně lze všechno animovat a se vším pohybovat - lze vytvořit provoz na silnici, na vodě, ve vzduchu a do toho všeho umístit až 8 pevných či pohyblivých kamer, které budou tohle všechno snímat v průběhu kaskadérské scény - krkolomného letu letadla.

MiG-29 Fulcrum, Spitfire a kačer...

...To jsou jen některé „stroje“, které budete pilotovat v průběhu 32 scén, které jsou vytvořeny v rámci soutěže kaskadérů. Kdo si chce jenom zalétat a užít výšek, nemusí dělat nic jiného, než zkoumat celý ostrov v jakémkoli ze 45 dostupných letounů anebo se zapojit do soutěže a plnit předdefinované scény. „Létající“ část hry se samozřejmě nedá srovnávat s letovými simulátory současnosti. Ano, různé stroje mají rozdílnou rychlost, a výhled z kokpitu dvojplátníku bude asi jiný než výhled z kabiny raketoplánu, ale letové vlastnosti jsou v podstatě skoro stejné. Rádost z letu to ale nikterak nesnižuje, protože grafika, ač vektorová je velice dobře zpracovaná a díky možnosti snižování detailů rychle i na slabších strojích.

Pokud jde o charakter již vytvořených kaskadérských scén, jejich obtížnost se pohybuje mezi snadnou a nemožnou, ale rozhodně jsou všechny velice nápadité a efektní - od přistání na mostu Golden Gate v Cessně přes vzdušnou srážku F4U Corsair s Boeingem 747, přistávání na vrcholku mrakodrapu s dvojplátníkem až po přistávání na jedoucím vlaku či podlétávání mostů v F-16 Falcon při rychlosti 1000 Mph.

A s tím kačerem to není vtip. Jedna scéna vyžaduje pilotování modelu kachny, která bombarduje policejní patroly svými vajíčky...

Šmiky šmik, šmiky šmik...

Poslední fázi filmování je tedy střih. Natočený film cestuje do studia, kde je upraven před tím, než může být promítnut

v kině.

Upravit jde, jako obvykle, všechno. Je možné nastříhat libovolně dlouhý film z libovolných scén, které byly kdy natočeny. Je možné sestříhat jedinou scénu, stejně jako dát dohromady celý film. Stříh ale zdaleka nespočívá jen ve výběru vhodných kamer, které zachycují ten správný úhel pohledu na akci. Film je možné opatřit již předem vytvořenými zvukovými efekty, lze dodat hudbu, titulky, vizuální efekty a jako by toho nebylo dost, lze dodat i vlastní efekty či mluvené slovo (platí pochopitelně pro majitele zvukových karet a mikrofonu). V podstatě lze tedy vytvořit jakýkoli film z jakéhokoli prostředí, přesně podle požadavků hráče/režiséra/scénaristy/pilota/kaskadéra/stříhače...

Potom, co je film sestaven, ozvučen, případně opatřen titulky a dalšími legracemi, přijde čas pro uvedení do kina. Je to sice jen ostrovní kino pro pár diváků, ale stříbrné plátno je stříbrné plátno...

Studnice zábavy

STUNT ISLAND je produktem, který sice lze označit jako „hra“, ale po bližším přezkoumání také jako „simulátor filmování“, „příprava na práci režiséra“ atd. Jedno je jisté, je to věc, která člověka jen tak neomrzí. Nejen že je tady možné všechno, ale je možné to také všechno podle libosti vynechat - lze jen létat, trávit hodiny stavěním kulis anebo jen stříhat již natočené filmy. Všechny části jsou ale dokonale zpracované a neuvěřitelně snadno ovladatelné. Lehkost, se kterou lze stavět kulisy, létat v oblacích či stříhat záznam je povznášející - člověk má pocit, že opravdu dokáže vytvořit něco, co má nějakou hodnotu, na co se dá dívat.

Pokud vás STUNT ISLAND chytne, budete trávit dny vymýšlením vhodných kulis, vybíráním místa, stavěním a rozmísťováním kamer. Budete se potit v pekelné obtížných kouscích, které si na vás připravili programátoři, a které si na sebe připravíte sami. Vyplníte celé hodiny vylepšováním vlastních výtvorů a stříháním finálních filmů a navíc - budete se báječně bavit. Pokud vás STUNT ISLAND nechytne, neuděláte nic z předchozího. Uděláte jediné - chybu!

ICE



Poslední úpravy na filmu - sestřihání záznamu, přidání efektů, případné namluvení a titulky...co víc si přát!

Výbuchy, exploze, svištění, skřípání...papírové transportéry explodují přímo pod papírovou budovou OSN v papírové Ženevě.



Výhledy z kokpitu se liší podle druhu letadla a pochopitelně podle místa, kudy letoun prolétá...

Při stavění scén je možné vytvořit úplně cokoli. Třeba postavit katedrálu na letišti...



Mezi jeden z nejobtížnějších úkolů patří přistání na střeše jedoucího vlaku...

Stunt Island



Je tady všechno, všechno...Tohle je třeba most Golden Gate.

Ono se řekne...kaskadér, kaskadér. Phe. Všichni si představují svalnaté, opálené a usměvavé hochy s tucty holek na každém prstě, milióny ve Švýcarech, přáteli ve vysokých kruzích, kteří čas od času předvedou nějaký ten kousek, nad kterým všichni udělají óóóóh a za minutu na něj zapomenou. Ale víte, co to dá práce, natočit jeden takový kousek? Nevíte, co? No počkejte. Teď se to teda dozvíte...

score	88%
Název hry:	STUNT ISLAND
Výrobce:	Disney Software/Infogrames
Žánr:	Zpracování filmu
Styl:	Akční
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	95%
Atmosféra:	90%
Grafika:	80%
Zvuk:	70%



Hodná malá, vlastně velká ještěřička. Uááá pomoc..



Budko, budko, kdo v tobě přebývá?
Co je ti potom, ty zvědavče.



Hey, I see a fox,
an elk and a
boar!

Look at rope

Pří opilé strážě vidí plížiči se lišku, jelena a kance. Ach ten alkohol.



● Beg for mercy.
● Ask for advice.
● Tell him you didn't steal the Orb.
● "Good day to you, your Majesty."



Koukněte, jelen. Ty pěkně parohy
musím mít. Rychle ať nám neuteče!

score 80%

Název hry: **INHERIT THE EARTH**

Výrobce: New World Computing

Žánr: Pohádka

Styl: Adventure

Počítač: PC

Obtížnost: Jednoduchá

Hodnocení:

Originalita: **80%**

Atmosféra: **75%**

Grafika: **80%**

Zvuk: **75%**



Vstávej semínko, hola la. Bude s tebe - zelenina.



Už nemůžu, bolí mě kopyta. Odpočínám si nebo...

Inherit the Earth:

Quest for the Orb

Voilà, originalita přece jen nevymírá! Unavuje-li už někoho nekonečně jednotvárná řada adventur chrličí plytké ukázky čisté komerce typu Beneath the Steel Sky nebo Hero's Quest IV bylo jeho volání vyslyšeno. Potůček čistých a brilantně provedených nápadů bublající Gabriely Knighty a Monkey Islandy v poslední době nebezpečně vysychal. Novou vodou na jeho mlýnky, to jest pro nás, recenzenty, je určité Cesta za kancem neboli QUEST FOR THE ORB. Abych to ale nepřeháněl s chválou, hned v úvodu je třeba říci, že tato nová hra není ničím extra pro běžného adventuristu, protože je příliš jednoduchá a krátká a ve své podstatě je určena spíše mladšímu publiku, takovým těm malým nepřijemným tvůrcům, jež známe z naučného slovníku jako „děti“.

Název INHERIT THE EARTH, tj. Zdědit Zemi, napovídá, že se jedná o budoucnost Země. Budoucnost to není zrovna růžová, spíše nachová, trochu do zelena, vlastně až do černa. Lidé už na Zemi nežijí, odletěli kamsi ke hvězdám a zbyla jen zvířata. Jsou to převážně čtyřnožci jako prasata, psi, jeleni a jiná pochybná havěť, na rozdíl od současnosti však mají plně funkční mozky, takže

netrpí výpadky jako je kálení na dlažbu či vyluzování trhavých zvuků. Byli to pravděpodobně lidé, kteří je před svým odletem naučili mluvit, číst a psát, avšak nic není jisté a zvířata si historii vybavují pouze v mlhavých legendách. Jejich společnost je svou strukturou zajímavá - lasičky se věnují stavbaření, kanci jsou bojovníky, krysy ve svých chodbičkách začaly knihovničit, atd. Otázky sexu mezi různými druhy hra sice neřeší, ale i tak je pro nezúčastněného pozorovatele zajímavé, jak si zvířata svůj zděděný svět uspořádala (i když ten sex pořád hryže, jestli třeba, ehm...).

Odchod člověka pochopitelně nezůstal beze stopy, sem tam se nějakému civilizovanému beranovi či emancipované kráve (dobře „Zvířecí“ výraz - ICE) stane, že při sbírání borůvek narazí třeba na čip nebo, na území matičky Rusí, na elektronku. S čipy.. čípky, vlastně s ČIPY si povětšinou zvířata neví rady (ještě aby si pes věděl rady s čípky! - Olda), ale občas na svých túrách za zmíněnými borůvkami naleznou místo čipu nebo králíčího bobku průhlednou kouli. Koule sice na první pohled vypadá normálně, ale už na první POSLECH zabublá něco na způsob „System's Redy“, což by normální zvíře, jak ho známe dnes, mohlo iritovat a přivést k pokálení nebo k mozkové mrtvici, avšak zvíře budoucnosti si ihned klekne na zadní a začne se modlit - aspoň nějaký

pokrok, i když nic moc. A okolo jedné z těchto nalezených koulí se točí tato aventura. Kouli našli jeleni a pečou si ji pro sebe. Pokusem, klaněním a omylem přišli na to, že koule umí nejen předpovídat, ale dokonce i měnit počasí podle libosti.

Jednou za čas si zvířata potřebují vyrazit z kopejtky (stejně jako lidé) a tak si pořádají sešlosti. Když se sejdou, hrajou hazard, chlastají a nadávají si stejně jako lidi. Vy jste liška. Co se tváříte tak divně, jste liška jako když vyšije, máte červené ocas, černé tlapy a obratný jazyk, který oizžuch (nech toho! - Irena), pardon, chtěl jsem říci který používáte k obratným liščími úskokům a důvtipným liščími lstem. Budete ho potřebovat, protože vás obvinili, z krádeže jelení koule předpovídající počasí. Nikdo vás při tom sice neviděl a kouli máte správný počet (žádná nepřebývá), avšak nemáte alibi a byli jste na ráně, takže dokud si nezahrajete na Uprchlíka, a že to Harrison Ford neměl zrovna lehké, a nenajdete pravého viníka, jste až po uši v problémech. Čeká vás putování po zvířecí zemi, setkáte se s mnoha rasami a projdete nejednou cizí zemi. Jak to všechno dopadne se nedozvíte, protože se ze mě právě stala ryba a mlčím.

Stejně jako v lucasovských adventurách nemůžete v této hře ani zemřít, ani získnout bez možnosti zkusit všechno znovu. Je to velká úleva, protože si nemusíte dělat

starosti s tím, kterého kance jste poslali někam či na kterou lasičku jste v oplzlém pivním opojení křičeli, že má prsa po tátovi (jako že je má, teda pokud nepřejde na silikon, he, he). Stačí se vzdát z místa činu a vrátit se zpět a shledat, že všechno zlé se v dobré obrátilo a všichni se uchca.., eh, pomohli blahem. Tohle mi ale zároveň i vadí, navíc je tato naivita znásobena nízkou obtížností, ale budiž, jak jsem již řekl: tahle hra je určena pro naše malé kamarády, malé tvůrce zvané sladkým slůvkem „děcka“ (viz Malý vrah).

Grafika je OK, zvuk je OK, CD verze je velmi dobře namluvena, animace ujde, jednoduše řečeno - všechny sekundární průvodčí hrou sedí v normálu. Takže to máme... moment.. ((OK+OK) - animace) + (zvuk/originalita)*IQ = 80%. Vidíte, jak se dá všechno spočítat? Vidíte, jakým nesmyslem může končit běžná paňanská recenze? Že ne, že nic nevidíte? Tak to už jste asi hráli opravdu dlouho... **ANDREW**

MANCHESTER UNITED

RECENZE

score
magazín počítačových her

Kdo nehrál
Manchester

United, jako by nebyl.

No ono to v podstatě, ... i když,
tedy ... Jednoduše, další z řady
fotbalových managerů.
Plus něco navíc.



Fotbal, jakožto hra kolektivní a tudíž velmi oblíbená, již neodmyslitelně zapadla do našeho povědomí. Ač velmi nerad, musím přiznat, že tuto novodobou metlu naší kultury nemám příliš v oblibě. Je to pravděpodobně díky průvodním jevům, jichž se žádný fotbalový zápas nevystrhává. Mluvim-li o průvodních jevech, myslím tím hordy primitivních fanoušků, pro něž je fotbal jediným smyslem života (Vynecháme-li pivo). Doufám však, že čtenáři Score jsou osobami natolik kulturními, že se jich předešlých výčet špatných vlivů naprosto netýká a s chutí si občas fotbal zahrají.

Právě pro ně je určen nový produkt od britských Krisalis - Manchester United. Jak již bylo v úvodu řečeno, jedná se především o fotbalového manažera. Převědeme-li si tento duchaplný název do praxe, zjistíme k vlastnímu hlubokému údivu, že tomu tak skutečně je. Stačí tedy zapnout počítač a ponořit se do spleti, pro normálního člověka nepochopitelných, tabulek, plných ještě nepochopitelnějších jmen a pojmů.

Ono totiž začít hrát nějakého manažera a alespoň trochu se nevyznat v systému fotbalových lig a jednotlivých zápasů, je trochu o ztrátu tělní tekutiny. Chcete-li si skutečně Manchester United kvalitně zahrát, je třeba znát velké množství detailů týkajících se zvláště anglické fotbalové ligy a jejich jednotlivých divizí. V praxi to znamená prostudovat si výsledky jednotlivých zápasů nejméně tři roky dozadu a vyčíst tak všechny potřebné informace. Ovšem v našich podmínkách

je podobné získávání potřebných informací v podstatě zcestné. No, schválně si někdy zkuste zajít na informace a vybalit tam na ně otázky ohledně anglické fotbalové ligy. Myslím, že skončíte pravděpodobně s roztržštěným mozem kdesi na dlažbě ulice. Ale zpátky k samotnému Manchesteru. Kromě výrazných prvků fotbalového manažera v sobě skrývá i možnost zahrát si klasický arcade fotbal, tedy něco na způsob známého Sensible Socceru. Máte tudíž možnost vybrat si z několika možných ligových týmů a nehorázne si to s nimi rozdat. Narodil od Sensible Socceru jsou však akční scény v Manchesteru docela odfláknuté a i po stránce věrnosti simulace skutečného fotbalového zápasu, není vše zcela v pořádku.

Po celou dlouhou dobu, kdy jsem Manchester testoval, mi nebylo dopřáno setkat se se žlutou či červenou kartou, nebo alespoň s malíčným faulíčkem. Ale i tak si člověk může velmi kvalitně zahrát. Hra má výrazný spád a není problém se do ní lehce ponořit. Teď již však k samotnému programu. V úvodním menu si můžete vybrat z dlouhé řady nabízených možností hry. V nabídce je například možnost odehrát celou anglickou ligu, nebo jednotlivé "single mače" s vámi vybranými týmy. Poté co si zvolíte styl hry, který vám nejvíce vyhovuje, přichází na řadu zdlouhavé vybírání a volba jednotlivých preferencí u každého týmu. Je jen na vás, jakou barvu dresu, nebo taktiku hry vyberete. Pak samozřejmě následuje obrovské množství tabulek se jmény hráčů a týmů, ve kterých začínají již předdeslané obtíže. Ono totiž vybrat si ze skoro stovky skutečných i imaginárních týmů a nepřehledného množství hráčů není skutečně žádná sranda. A pak následuje snad nejnudnější pasáž celé hry.

Před očima vám ubíhá obrovské množství výsledků jednotlivých zápasů, které se pochoptitelně nedá nijak odkliknout, takže si všechno v klidu odtrpíte a na řadu přichází konečně vysněný zápas s vaším protivníkem. Jak již bylo řečeno, je akční pasáž velmi podobná SENSIBLE SOCCERU, ale nejlépe má asi ke starší hře GOAL. V této části programu si můžete nastavit délku trvání jednotlivých poločasů, detailní



popisy hráčů a mnoho dalších jistě velmi potřebných záležitostí. Poté co úspěšně vyhrájete, nebo prohrájete svůj zápas následuje opět další nudný výčet tisíců jmen týmů a jejich výsledků v dalším kole ligy. Hruza! A když vám ani to nestačí, tak si v menu navolíte hodnocení vašich výsledků v tom určitém zápase a jistě vás potěší informace o fyzickém a psychickém stavu vašich hráčů, o vaší finanční situaci a o vašich rodinných problémech. A do dalšího zápasu přicházíte s okázalou chutí po vítězství, které jste si zajistili nákupem některého z kvalitních hráčů jiného týmu. Prostě fotbal.

A teď již samotné hodnocení programu. Ať se snažím, jak to jen jde, nemůžu mu v podstatě nic vytknout. Snad kromě nehorázně dlouhých výčtů tabulek s výsledky, které ale k fotbalu neodmyslitelně patří. Co se grafiky týče nejde o žádný mistrovský kousek, ale vše je prokresleno s velkou pečlivostí s ohledem na funkčnost programu. Celá hra je uložena na dvou disketách a tak samozřejmě nemůžeme očekávat digitalizovanou dema, nebo něco podobného. S hudbou a zvukovými efekty se Krisalis docela vytáhly, což jistě všichni ocení. V průběhu akčních scén je hra doprovázena výkřiky rozvášněných fanoušků a umírajících výkřiky. V neakčních scénách vás doprovází stylo-

vá poklidná hudba. A to je asi tak všechno. Manchester United je jednoduše velmi kvalitním simulátorem anglické fotbalové ligy, se všemi jejími podstatnými prvky. Jste-li tedy vášnivými příznivci onoho zeleného sportu, neváhejte a honem si běžte Manchester United koupit. Skutečně to stojí za to.

TV

score	70%
Název hry:	MANCHESTER UNITED
Výrobce:	Krisalis
Žánr:	Sport
Styl:	Simulátor
Počítač:	Amiga
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	80%
Grafika:	70%
Zvuk:	75%

RECENZE

...prolet dolem a sundej toho rohatýho, já zkusím z prostředka "vymasit" horní letku a vodbouchnout děla s misilama. Jedem!

Vesmírné střilečky byly, jsou a budou. Tyto hry se zásadně nehrají, ale paří. Pařit vesmírnou střilečku může být extázi, potěšením, nudou nebo trestem, zvláštní skupinu pak tvoří nechytáčky. Už jsem dlouho nepsal recenzi na střilečku, přestože vesmírné řežby byly mojí vášní a nad Uriilem, R-Typem či X-OUTem jsem tlel mnoho časových jednotek. Pak ale přišlo PC-čko a s ním akční sucho. Člověku chybí hry jako Fist, Beast, Project X, atd. Nedávno se zeď začala lámat, dobrá akční „smažba“ (slovo, které kdosi odvodil od pařby, ale neví se kdo) byl například Doom nebo nedávno střilečka Raptor. Avšak Raptor, stejně jako ostatní PC-čkovské pokusy o vesmírné řežby, se vůbec nedá srovnávat s Amigáckým SWIVem nebo Xenonem II. Tubular Worlds je už ale z jiného soudku, ze soudku se střelným prachem, kterému se lidově říká bomba.

Letí se trochu netradičně směrem vpravo, přičemž krajina není viděna z boku jako třeba v Silkwormovi, ale shora jako ve SWIVu. Hlavní přednost této střilečky si nebudu nechávat v záloze a vypálím ji na vás hned: je to bezvadná možnost hrát ve dvou. Těm, co viděli SWIVA (a asi vás byla většina) netřeba vysvětlovat, co myslím bezvadnou možností hrát střilečku ve dvou. Pro notorické PC-čkáře, popřípadě

Macintosháky, kteří něco podobného ještě nezažili, bych to vysvětlil asi takto: pařit vesmírnou střilečku ve dvojici, nikoliv přes modem, je unikátní „živý“ zážitek, při kterém může dojít k rychlému fyzickému kontaktu se spoluhráčem ať už formou neúmyslného sražení se při uhýbání tělem protikladnými směry nebo při úmyslném fyzickém útoku za nedobré výsledky ve hře (facka, mýš v hubě, ohlazení výkřikem nevole). Pokud je hra dobře vyvážená, spolupráce se stává nedílnou součástí kosmické akce, hráči po sobě křičí kdo komu bude krýt záda, kdo má kam letět a podobně. Po dlouhém, předlouhém suchu trvajícím od vydání legendárního SWIVA je TUBULAR WORLDS další dobře vyváženou duo-řežbou.

Je až s podivem, jak tvrdohlavě můžou být střilečky přehlíženy našimi intelektuálními kolegy, kteří PC-čko používají k „vyšším cílům“. Mezi Amigáči by podobné tvrzení znělo buď jako nezvané chvástání nebo hned jako urážka žánru, kterým byla Amiga odkojena. Bylo by dobré si uvědomit, jak taková „obyčejná“ střilečka může být složitá a dokonalá. Abych zbytečně netápal ve výšinách teorie, pojďme se zaměřit právě na Tubular Worlds. Herní pole zde není limitováno horním a dolním krajem obrazovky, jak tomu obvykle bývá, ale posouvá se do stran, přiblížíte-li se raketou k určitému kraji. Hrajete-li ve dvojici, musíte dávat dobrý pozor, aby příliš rozmáhlé letání jednoho hráče nezablokovalo posun obrazovky v momentě, kdy hráč druhý je v úzkých a potřebuje více prostoru. Stává se to hlavně v úzkých tunelech, pokud každý hráč letí v jednom z nich. Hráči si mohou rozdělovat úkoly a podle toho musí být

jejich lodě vybaveny správnými zbraněmi. Například když je úkolem Franty sestřelovat děla a jiné statické překážky, měl by mít alespoň tříproudé přímé lasery, aby rychle smetl z cesty statické cíle, zatímco si Franta hledí svých „palebných“ cílů, může se Peter Lee zaměřit na ničení náletových jednotek, poskakujících slizů, míčků chrličích kulky a pohyblivé havěti vůbec. Jelikož každý tvor je ve svém jádru velmi neposlušný a paličatý jedinec, objevují se samozřejmě problémy typu „Kdyby sis“ hleděl svého a nekoslil ty děla, tak sme to přežili! nebo „Pomoc, heééélp, sakr.. nezvládám to, polet sem!“.

Aby bylo všechno ještě o kousek napínavější, přišli autoři této hry s bezvadným nápadem založeným na principu dvou ohňů: „Dokud jedna vatra plápolá, druhá nehasne“ nebo tak řeknu já to říkal zesnulej děda Psohlavec, kterej ved' takovýhle průpovídky. Básník (tedy JÁ sám jak mě bůh Mekbůček stvořil) tím chtěl říci, že žije-li alespoň jedna raketa ze dvou, hra jde dál a druhý hráč za malou chvíli dostane další šanci vrátit se do bojové vravy. Jste tak vlastně nesmrtelní - tedy dokud nezařvete oba najednou. I to se ale stává, ehm, docela často. Tato kulturní vložka neobvykle zvyšuje hladinu napětí směrem k srdečnímu kolapsu. Jistě si dovedete představit situaci, když váš kolega zmizí v ohnivém záblesku a vy, samojediní, musíte přežít tu hroznou melu na obrazovce aspoň sekundičku, aspoň jednu jedinou malou kun, pardon, sekundičku. Jestli to přežijete, vrátí se váš kolega z krajiny mrtvých a pomstí vaši trýzeň s hrdinstvím, které je o to patrnější, že je na chvíli imunní a nemůže se mu nic stát. Když to ale nepřežijete, pak běda vám! Kolega se rozruží a bude bédovat, prudší povahy vám rovnou zarazí joystick do hlavy jako trest za neschopnost. A ta ostuda, všude se to bude vyprávět, truji!

Grafika je dobrá, velmi často se mění

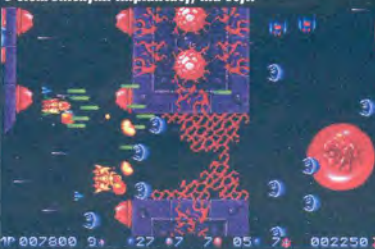
a navozuje dobrou atmosféru šileného Sci-fi. Na rozdíl od Raptora zabírá tato hra pouhé 2 MB na harddisku, což je podobný výsměch jak tomu bylo v případě Elite II kontra Privateer. Příběh se točí okolo klasického zničení co-se-hýbe, v Intru se toho moc nenakládá, i když je docela pěkné, stejně ho uvidíte jenom jednou, protože budete spěchat do akce. Obtížnost je trochu vyšší, ale zdání je relativní - už první zóna se mi zdála jako nechytáčka, ale teď ji proletím sám bez jakéhokoliv čítu na první pokus. Zóny jsou celkem čtyři, každá z nich je rozdělena na tři menší díly plus souboj se závěrečným strážcem. U strážců se musím pozastavit, jsou totiž „SQELI“. Některé jejich bizarní části se mi podařilo vytápat coby obrázky, které na této dvojstránce vidíte, a to tak, že jsem jednou rukou řídil jednu loď, druhou druhou (je ta čestina ale záluďná věc, že?) a hlavou jsem praštil do klávesnice v místech, kde se nachází klávesa F12, vždy, když jsem chtěl dostat obrázek. Den na to jsem šel pro novou klávesnici, kde jsou ty časy Sinclaira „Gumáka“, kterej vydržel mnohem větší rány. Zničit slabšího strážce je zábava, zničit silnějšího je kumšt a rozstřílet na cucky toho nejhoršího ve třetí zóně je náhoda a později velká euforie.

ANDREW



NEUROVISUAL INSTALLATION ...BATTLE MODE ACTIVATED

Intro se točí okolo cyberpunkovského sdílení mozku s elektronickými implantáty, má styl.



Docela měla a navíc se musí proflítnet červená síťka.



Vzhledem k velikosti hry je grafika nadprůměrná, scroll je zcela plynulý.



Už v závěru první úrovně se na vás vrhne tento roztočilý mloček.

TUBULAR WORLDS



Toto je jedna z větších příserků, právě rozdrtila mého spoluhráče, který se připlítl do cesty, teď to musím chvíli vydržet sám.

score	84%
Název hry:	TUBULAR WORLDS
Výrobce:	Apogee
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Střilečka
Počítač:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	90%
Grafika:	80%
Zvuk:	80%



Aneb pan Vajíčko na PC scéně, klasika ze ZX Spectra se vrací v novém tričku.

Už se mi mnohokrát stalo, že jsem hrál a pařil několik superher, tak vehementně, že mi uniklo veškeré dění v redakci, že jsem zapomněl na státní svátky, narozeniny své ženy, oslavy velkého studeného února, Andrewovy jedovaté připomínky i Iceův ledový obličej. Stalo se to mnohým, stalo se to často. Ovšem následky jsou zlé. Bud se rozvedete, nebo s vámi přestane komunikovat rodina, nebo vám pan šéfredaktor potichu sebere plánované recenze a návody a vy pak zjistíte, že jste se ocitli bez práce a prakticky na dlažbě redakční místnosti (to je kec, v redakci jsou jen holá prkna s hřeby ven, aby redaktori neusnuli na vavřínech - red.). Je ještě jeden následek, zjistíte, že zatím co si lámete hlavu nad problémy Avatara, policajta ze Sierry, či dalších superdobrodruhů, ostatní členové redakce rozeberou připravené další hity a vám nezbude než: a) jít se oběsit, b) vyprat prádlo dvakrát, c) napsat recenzi na zbylé drobnosti. c) je správně.

Takže jsem tentokrát sebral drobeček z panského stolu (kecá, stůl má jen Olda, Andrew jí na zemi a Ice nemá na jídlo čas - pozn. Irena) a rozehrát další z her, které mi nikdy velké potěšení nečinily. Ale povinností redaktůrka tak věhlasného časopisu jako je Score není jen psát o velehrách, ale dodat králům, či-li čtenářům, informace o ostatních hrách. A protože jsem taky trucoval, nechal jsem Dizzyho tiše spát, až jsem málem zmeškal redakční uzávěrku, návštěvu Pinocheta, holiče, a tak jsem, řečeno slovy básníka, „včera večer poštou ranní, růžové mi přišlo psaní“. Slovy normálního člověka mi prostě a sprostě Andrew vynadal a já večer usel ke stroji a začal pařit a pařit a pařit a pokud neumřu budu pařit dál.

Totíž tenhle pan Vajíčko je zase náhodou docela rozkošná lahůdka. Proti ostatním velelidiům poslední doby nemusí kouzlit, nemusí vraždit, nemusí luštit šílené hádanky šílených autorů a navíc si nemusíte pamatovat manuál o tisících stránkách, abyste postavu ovládli.

Dizzy jde ve stopách opět mnou často a s láskou vzpomínaných starých časů. Je to

RECENZE	
score	64%
Název hry: FANTASTIC DIZZY	
Výrobce: Codemasters 94	
Žánr: Pohádková	
Styl: Adventure	
Počítač: PC	
Obtížnost: Jednoduchá	
Hodnocení:	
Originalita:	55%
Atmosféra:	65%
Grafika:	60%
Zvuk:	60%

dání a dalších všednodenních radostí a starostí.

Ovládání je opět pro potěchu jednoduché. Jen kursory a space, jinak žádné další vymyšlenosti. Doprovodný text k inventáři si můžete navolit jako lordi anglicky, německy, španělsky, francouzsky či italsky. Chybí mi tam jen ruština (a svahilština - red.), ale to by autoři mohli snadno napravit.

O hudbě jsem se již zmínil, nelze nezapomenout ani na doprovodné zvuky, které jsou na takhle malou hru překvapivě kvalitní a realistické.

Figurka Dizzyho, který určitě najde své příznivce, je směšná, s gesty a pohyby, které opravdu potěší, hlavně ty, kteří poslední měsíce, dny, noci i jiné doby strávili v zrůd z Areny, Ravenlofta, či vraždili na potkání v Doomu či jiných krvežíznivých hrách. Nejde o žádný zázrak, ale o dobře a profesionálně odvedenou

Fantastic Dizzy

prostě pan Vajíčko, kterému čaroděj unesl milovanou družku a on ji musí najít. Po cestě sbírá hvězdičky, nejrůznější předměty, které mu pomáhají otevřít dveře, opijet pirátského kapitána (na to je sud rumu), nebo pomocí dynamitu nějakou překážku vyhodit do povětří. Hvězdičky sbírá i pod vodou, takže pochopitelně najdete i aqualung (pro slabší jedince: jde o potápěčský přístroj) (pro silnější prostě aqualung - red.) občas najde mapu, která se jakoby rozloží do prvočásti, Dizzy nebo vy ji složíte jako puzzle, a přibude vám život. Tohle vše se odehrává ve velmi pěkné grafice, malováno jakoby disneovským stylem, s hudbou která není ani pochmurná, ani děsivá, ani moderní, ale která prostě je.

Tohle není hra pro rudě ztmavené oči, ale je to hra pro ty, kteří někde zakysli, prohráli ve Sportce, propadli u maturity, nevyluštili hádanky v Areně nebo utekli od manželek,

zábavu, kterou asi dokáže dohrát do konce i malé dítě. Ale člověk normálně stavěný nedokáže přece jíst jen chipsy a pít Colu (to jen Andrew žije z těchto pochutin, já ho neviděl konzumovat nic jiného), občas musíte mít i obyčejný chleba s máslem a třeba s pažitkou. A přesně takhle chutná, tedy vlastně vypadá Dizzy, pan Vajíčko se svými hvězdičkami a překážkami.

Tož, tedy, milí bojovníci, pařani, mágové, rytíři i ti všichni ostatní: uložte své zbraně, kouzelnické potřeby do batůžků či tašek, či šuplat, naládujte Dizzyho a hopsejte, skákejte, sbírejte a radujte se ze života.

CPT. VLADA



Origamo



V tomto bludišti určitě
zabloudím, kde mám mapu
a kompas a dalekohled a... a ...

Kostičkomanie znovu mezi námi, po Tetrisu můžete kostičkovat v Origamu...

Kdepak to jsem?

Nějaké bludiště s velkým množstvím pokojů. Klikám myši po obrazovce. A vida, rozsvítil se mi pokoj s velkým drakem. Mám na vybranou ze tří možností. Tak co třeba ta první - Brontosaurus. Povedlo se. Půjdu se podívat do další místnosti. Další výběr. Vybrala jsem si obraz se šipkou, dobře. Hotovo. Jdu vedle do další. Co to ta lebka po mně chce? No jo, vždyť už jdu. V jiném pokoji si vyberu další možnost a šup. Tuhle kostičku sem, tuhle tam. Čtverec se mi hodí taky, malý modrý akorát zapadne mezi trojúhelníky. Tenhle veliký otočím a vejde se přesně vedle nich. No tak, rychle pošlete mi nějaký červený! Dobře a teď honem, honem. Tady zrovna jezdí kostičky moc rychle a samé nepotřebné! Sem alespoň pasuje modrý, tak. Hurá, všechny kostičky na jezdicím pásu zmizely. A teď jedna červená, zelená, žlutá a je to. Jen aby už přijely.

score 73%

Název hry:	ORIGAMO
Výrobce:	Destiny Software
Žánr:	Fantasy
Styl:	Logická
Počítač:	PC
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	65%
Atmosféra:	70%
Grafika:	80%
Zvuk:	75%



Jak se krásně, zlatě leskne.



Chcete další žvýkačku? Vidím, že vám pár zubů stále zbývá. Nebo raději turecký med?

Nepotřebné kostičky se stále hromadí. Sakra, už se nevejdou na pás. Poslední záchrana. Zkusím ty protivný čtverce poslat zpět po druhém, opačném pásu. Nevyšlo to, za chvíli se zase vrátí. Rychle zmáčknou Escape a stavím kostky do obrazu znovu od začátku. Červenou dám sem..., ale vždyť už to znáte.

Obrazec, který jsem vám v minulém odstavci popsala byl docela složitý a nebyl jediný. Naštěstí jsou zde i jednodušší nebo alespoň středně těžké obrazy. Pokud, ale potřebujete do obrázku dostat třináct modrých trojúhelníků (viz obr.), o které je ve hře největší nouze a nemůžete nijak ovlivnit příchod kostiček, velkou šanci na dokončení nemáte. Kdy vám přijde zrovna ta která kostka je zcela náhodné, protože si chodí jak chtějí a nepomůže vám ani matematický vzorec na výpočet pravděpodobnosti (jestli nějaký znáte a chce se vám do větších počtů). Naopak můžete ovlivnit, jaký obrázek budete skládat. Tenhle se vám nelíbí, zkuste tedy jiný. Máte jich v Origamu velký výběr. Narazíte celkem na čtyři obrazovky s místnostmi, každá z nich vyjadřuje určité časové období - jedna je indiánská, druhá egyptská, atd. Místnosti je v každé z nich okolo deseti, každá místnost skrývá tři skládačky. Celkem vám poskytnou zábavu na několik hodin, možná i dní. Nemusíte se obávat, že vaším jediným úkolem je složit kostičky do všech obrazů v každém pokoji na každé obrazovce. Hra má totiž i svůj jednoduchý příběh. Bude naprosto stačit, když poskládáte jenom jednu ze tří skládaček



Já tě raději
políbím. Co tomu
říkáš, žabičko?

Hromy, blesky.
Bude pršet,
nebude pršet,
bude, nebude, má
mě ráda, nemá
mě ráda - sakra
co to plácám -
bude pršet...



v každé místnosti. Pro větší zábavu můžete klidně poskládat všechny tři, není to na škodu. Důležité ale je, splnit přání všem těm indiánským totemům, žabkám a smrtkám, aby vám dovolily udělat jeden obrázek ve svém pokoji. Tito všichni vás pošlou do jiných místností, odkud chtějí přinést nějaký předmět, což u logických her nebývá zvykem. Vaše hraní se vždy po vypnutí hry automaticky uloží k vašemu jménu. Takže chcete-li si uložit pozici třeba během hry musíte hru vypnout. Jinak to nejde, ale na druhou stranu, ani takto to není problém.

Ovládání hry vám nebude určitě dělat žádné potíže, ledaže byste byli chromí lachtaní nemocí (po pečlivém průzkumu se zjistilo, že lachtaní nemoc je pokroucení zápěstních kůstek zvané „ručičky dozadu“ - red.). Je totiž tak lehké, že víc už ani být nemohlo. Kostičky si jednoduše berete z pojízdného pásu dole na obrazovce. Libovolně s nimi můžete otáčet, tak aby zapadly co nejlépe k ostatním. Spletete-li se a vezmete z pásu jinou kostku, nežli jste potřebovali, klidně ji zase odložte na druhý pás, který ji odveze pryč. Ne však na dlouho. Sotva zmizí z dohledu už vám vyzníd znovu zpět do „produkce“. Navíc si můžete na

začátku hry zvolit obtížnost. Skládačky zůstanou sice stejné, ale změni se rychlost přijíždějících kostiček.

Nádherné obrázky s mytickými náměty tvoří pozadí všech skládaček, ale samozřejmě nejen ony jsou provedeny v Super VGA. V každém pokoji, u každé skládačky, prostě všude uslyšíte stylovou hudbu, která se často mění. Nechybí ani zvuky při pokládání a otáčení kostiček, zkrátka normálka.

Hra Origamo není zrovna příliš originální. Skládačka založená na principu nerudovského problému „Kam s ním?“ sice není nic nového pod sluncem, ale pokud se alespoň v něčem liší a je dobře udělaná, tak proč ne? Na mety nejvyšší jakými jsou amigácký Logical nebo multifor-mátový Tetris Origamo samozřejmě nemá, ale kvalitní je a může ji hrát každý.

IRENA

Ne nejsem

zatím posedlý ani šílený. K slovní hříčce v úvodu mě vedl jen název hry DAEMONSGATE, která má další bránu ve svém názvu. Při prvním setkání s touto hrou pomůže jen jediné - zavřít oči, zacpat si uši, nos případně další otvory a utíkat jako o život pryč z místa, kde tahle hra je, nebo kde se o ní třeba jen mluví. Pokud přesně tohle neuděláte, následky si přičtete sami.

DAEMONSGATE je hra, která sice měla být vypuštěna před dvěma roky, ale když o tom přemýšlím, vlastně by měla být vypuštěna za takových 100 až 150 let, protože pak by nebezpečí setkání kohokoli z nás s tímto paskvilem bylo minimální. Ano, autoři ujišťují o třech letech tvrdé práce umělců, programátorů a producentů, o 3 000 obrazech, 5 000 obyvatelích a 70 000 slovech konverzace, ale to jsou přesně taková ujištění, která zajišťují totální brak.

Hádáte správně, DAEMONSGATE je brak. Paskvil. Propadák. Ubohost. Špina. Úlet. Chabost. Slabost... Ale naše heslo je „objektivita nade vše“, takže předchozí odstavce neberte vážně a pojďte se s námi vypravit do světa kou-

zel, magie, do království divočiny, kde dobro... (bla, bla, bla...).

Bylo, nebylo, byla jednou jedna země, jmenovala se Hestor. V ní bylo město, jmenovalo se Tormis. V něm byl kapitán Gustavus. V něm bylo... (uf, to bylo těsně!). Kapitán Gustavus je kapitán stráží a jednou, takhle krátce po nedělním obědě (asi ve tři čtvrtě na tři) dostal zajímavý úkol. Protože město Tormis je teď shodou okolností obleženo nějakými nechutnými Démony, musí Gustavus dát dohromady tlupu lidí, dostat se z obležení, zachránit město a celou zemi, případně zničit demony a když to dobře dopadne, ještě si při tom postavit dům, zasadit strom, zplodit syna... tedy jinými slovy - splnit desítky podřadných úkolů a poslání.

Cesta začíná ve městě Tormis, kde lze také rekrutovat nové charakterky, nakupovat, spát či jen tak korzovat, časem se skupina vymotá z uliček obleženého města a bude se pohybovat po celé mapě země, navštěvovat jiná města, rekrutovat další charakterky, nakupovat další věci, spát či jen tak korzovat, znáte to...

Svým provedením připomíná DAEMONSGATE jednak slabší hry na osmibitech, jednak zlý sen. V pohledu shora sledujeme postavy a veškeré dění, a stejně tak zde pohybuje skupinou, která je reprezentována jednou postavou. Z hlavní obrazovky si občas odskočíme jen do inventury, které je zpracováno sice netradičně, zato ale úplně přehledně (všechny postavy vypadají stejně, ve věcech je neuvěřitelný nepořádek a přeskupování předmětů je PEKLO), do konverzačních obrazovek (kde si můžeme opravdu

vychnut celých 70 000 slov a komunikovat s nejrůznějšími lidmi o nejrůznějších pito-mostech tak dlouho, až se seznam témat, o kterých lze mluvit, rozroste do neuvěřitelných délek a maximální nepřehlednosti) případně do „bojových“ sekvencí, které by na osmibitech patřily k podprůměrným (v pohledu shora ovládáme jakési malé modré panáčky, kteří bojují s malými červenými panáčky bez ohledu na to, jak nepřátelové opravdu vypadají - bojovníci, kouzelníci, skřeti i duchové vypadají jako malí červení panáčky s červeným střapcem na helmě...). Hudba je přehledná a zvuky minimální. DAEMONSGATE existuje i ve verzi pro CD-ROM, které jsem byl naštěstí ušetřen.

Provedení ale není všechno a DAEMONSGATE by i přes ubohou prezentaci mohla být slušnou RPG fantasy hrou. Není. Je to příběh a přístup ke hře, který činí z DAEMONSGATE naprostého outsidersa. Vezměme jen několik nedostatků ze seznamu několika tisíc:

DAEMONSGATE je obrovskou hrou. Obrovská mapa, desítky měst, tisíce lidí, mraky předmětů. I když je příběh částečně vymezen, po chvíli budete stejně bezcílně tápat a bloudit. Město Tormis - začátek dobrodružství - je obrovské, a jeho mapa (která je kromě mapy země, manuálu a zcela ubohé a trapné nahrávky na videokazetě uvnitř krabice také) má formát A4 a je poměrně zaplněná. Bez ní by byl začátek naprosto nemyslitelný, protože najít třeba hospodu nebo kasárna je záležitost na hodiny. Překvapením bude, že některá další města jsou stejně velká, občas i o něco větší, jenomže po mapě ani vidu, ani sle-

chu.

U dobré hry by mohlo být mapování slušnou zábavou, u DAEMONSGATE jen utrpením. Pokud jde o příběh či problémy, jsou prakticky nulové - vždy je potřeba najít někoho, kdo zná určité informace a na základě těch informací najít dalšího, ten ví o dalším, a ten... nenuďm vás?

Problémy prvního města lze i s nižším IQ (pod 10) vyřešit za 10 minut - najít někoho, kdo mluví o stokách a Cechu zlodějů, zeptat se na Milici na sídlo Cechu, najít Cech, osvobodit jednoho jejich člena z vězení a získat od něj klíč od dveří ve stoce, které vedou ven z města. Jen pro příklad - osvobození z vězení vypadá tak, že Gustavus se svou partou projde stokami pod městem (které jsou tak složité a komplikované, že se v rámci zmátení hráče jeví jako jeden dlouhatánský tunel), na konci vypáčí zámek a osvobodí vězně. Otázkou je (mimo jiné), proč by Gustavus jako vyslanec radnice, tedy správního orgánu města, prostě nezašel za správcem věznice a nenechal zmíněného chudáka propustit. Místo toho raději voják Gustavus bojuje proti svým kolegům - vojákům ze správy věznice... Nesmysly ale čekají na každém kroku DAEMONSGATE. Při cestování po mapě kontinentu se parta každou chvíli unaví a musí odpočívat, přičemž každý, ale opravdu každý odpočinek je přerušen nájezdy potulných band, a spánek je zmařen bez načerpání sil.

Za zmínku stojí možná systém kouzel a dovedností, který je poměrně originální - postavy se učí ve spánku buďto tréninkem, čtením z knih či předáváním zkušeností. Zajímavé, ale tohle nabírání zkušeností nevyžaduje žádné dovednosti ani praxi. Stačí pár nocí v hospodě a všechny postavy mají dovednosti vycvičené na maximum. Phe!

Konečně, slovo poslední a definitivní. DAEMONSGATE je brak. Její ubohou prezentací a špatné provedení snad předčí jen nemožný příběh a nemastná-neslaná hratelnost. Chcete-li si zachovat zdravý rozum a také ušetřit hromádku peněz, uposlechněte moji rady! Utikejte, co vám síly stačí!

ICE

score 15%

Název hry: **DAEMONSGATE**

Výrobce: Imagitec/Gametek

Žánr: Fantasy

Styl: Adventure

Počítač: PC

Obtížnost: Dětsky snadná

Hodnocení:

Originalita: 10%

Atmosféra: 25%

Grafika: 30%

Zvuk: 50%

Na světě je spousta bran. Některé vedou do skvostných měst, jiné vedou do odporných končin světa, některé do nebe, další do pekla. Jsou brány, kterými projít je čest, jsou brány, které jsou stále otevřeny (Prašná brána otevřena, kdo do ní vejde... tenhle druh) a jsou brány, které by měly být navždy zavřeny...

Daemonsgate





© 1994 NEON - © 1994 OCEAN
ALL RIGHTS RESERVED



**Na vědomost se dává,
že SUPER FROG má
konkurenta! Kdo
nevěří, ať čte dál!**

pasti a záludnosti, žádné rozpadávající se stupínky, ale je tu třeba rostlinka, která po roztrojení okvětních lístčků začne plivat různé předměty, které vesměs na nic potřebovat nebudete, ale přinesou vám body (chtěl říci SCORE - red.), které vlastně na nic nejsou (myslel tím, že Score je důležitější než cokoliv jiného - red.). Cil této části je jednoduchý: jak jsem již naznačil výše, jde hlavně o likvidaci vetřelců, a pochopitelně o dosažení konce zóny. Ten najdete vcelku snadno. Nápis EXIT jistě napoví. Po opuštění této zóny se grafika a hudba opět rapidně zhorší a vy pokračujete po předem nadefinovaných cestičkách tak dlouho, až objevíte opět praporek a tím i klíč do další „grafické dimenze“.

Na každém ostrově se nachází zhruba dvě, nebo tři tyto zóny a samozřejmě každá z nich má své překvapení. A tak to pokračuje až projedete všechny ostrovy na Zemi (pár tisíc jich ale je, co? - ANDREW) a zničíte všechny vetřelce. Zdárně ukončit tuto hru není zase tak jednoduché, neboť ostrovů, kde se vetřelci nacházejí, je víc než dost a omezený počet veverek napomůže, že k ukončení hry trochu jiným způsobem, než jakým by gamesnik chtěl - a to známou větou o dvou slovech „GAME OVER“. Hra jako taková je zaměřena především pro mladší věkovou hranici, neboť jednoduchost, se kterou jednotlivé zóny procházíte je přímo úměrná inteligenci daného gamesnika. Myslim si ale, že hra poslouží i ostatním pařanům, kteří se chtějí odreagovat, ať uklidnit se po případném neúspěchu v některém dungeonu, nebo jiné podobné náročné hře. Proto mohu s jistotou říci, že Mr. Nutz je vhodná hra pro všechny. Nevýhodou je to, že ji nelze nainstalovat na harddisk, že je zbytečně moc zdlouhavá, a že není možné nahrávání pozic. Tyto aspekty trochu celkový dojem ze hry kazí. Myslim si však, že není všem dnům konec a že opět vznikne podobná hra s ještě lepší grafikou, animací a hudbou než byl nezapomenutelný Super Frog (zapomenutelný - ICE).

Nakonec bych se pozastavil u jedné hudební zajímavosti. V jedné z oněch „grafických dimenzí“ musíte sebrat předměty, které se ukrývají pod vodou. A tam zaregistrujete, že se hudba a zvukové efekty jaksi utlumí. Je to přesně tak, jako ve skutečnosti, také pokud se nacházíte pod vodou, slyšíte zvuky utlumeny.

S vyřešením vám moc nepomohu, neboť ŽÁDNÝ CHEAT, ŽÁDNÝ TRÉNINK, prostě nic takového zatím není! Takže na konec: příjemnou zábavu s hrou Mr. Nutz.

DUSOFT

Mr. Nutz

score 70%

Název hry:	MR. NUTZ
Výrobce:	Ocean 94
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Akční
Počítač:	Amiga
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	40%
Atmosféra:	65%
Grafika:	75%
Zvuk:	60%



Už je to tak Super Frog, kdysi nejpoulnější oddychová procházka (pro mě nikdy ne populární a už vůbec ne oddychová - ICE) již má konkurenta. Tuto skutečnost jsem zjistil, jakmile se ke mě dostala tato nová procházka. Zprvu jsem ani netušil, že tato na pohled nic neříkající hra v sobě skrývá netušené možnosti, jak grafické, tak i hudební. Na počátku hry se dozvíte, že Zemí napadli vesmírní vetřelci s úmyslem napadnout (což je celkem jasné - red.) planetu a poté ji zcela ovládnout. Jelikož si zřejmě vetřelci uvědomili, že jejich vizáž jaksi nezapadá do společnosti a života na Zemi, změnili svou podobu do nenápadné vyhlížejících slepiček a vosiček. Tímto způsobem se vmísili mezi obyvatele jednotlivých ostrovů a tím pádem se pravděpodobnost jejich rozeznání od pravých obyvatel ještě snížila. Váš úkol je vcelku jednoduchý: tyto vetřelce zlikvidovat a planetu osvobodit. Gamesnik (pokud hru spustí poprvé) bude kroutit hlavou - co je na té hře tak vynikajícího? Ale pokud se zabere do hry asi tak jako já, zjistí, že hra neobsahuje pouze jakýsi výřez v obraze po kterém se cosi blíže neidentifikovatelného pohybuje, ale i jiné, daleko zajímavější věci. Bohužel drtivou většinu hry prožijete v ne zrovna kvalitní grafice, ale co se dá dělat. Každá, i sebelepší, hra má své mouchy.

Jakožto veveřák se pohybujete po předem vyznačených cestičkách, lezete po předem připravených žebříkách a skáчете po předem připravených trampolinách. To vše je možné nalézt na enormě malé ploše (asi 15x15 cm). Při procházení sem tam narazíte na nějakou tu slepici, která (pokud je pravá) vám v zájmu zjednodušení prozradí některé informace. (např. jak odstranit překážky z cestiček a podobně). S těmito informacemi pak procházíte jednotlivé zóny bez větších problémů. Na cestičkách se tu a tam objeví i truhla, která v sobě skrývá různé, více či méně potřebné, předměty. Pro jejich získání musíte k truhle přistoupit a stisknout Fire, jinak byste nic nezískali. Po celou dobu procházení v této části hry vám hraje jakási hudba, která spíše znervózňuje, neboť se neustále opakuje a o její kvalitě je zbytečně se zmiňovat.

Pokud se dostanete k místu s praporkem a máte kouzelnou hůlku, pomocí níž můžete létat, vězte že se konečně dočkáte tolik očekávané lepší grafiky, ocitnete se totiž v jiném, velmi pěkném prostředí. Uvidíte, že i hudba a animace se změnila k lepšímu. Jakmile se „rozkoukáte“ zjistíte, že podobnost se Super Frogem není čistě náhodná. Také zde musíte sbírat určité předměty, likvidovat nebezpečné vosičky a jiné „převtělené“ vetřelce. Takže prakticky nic nového pod sluncem. Některé rozdíly však přece jen najdete. Nejsou zde žádné tajné chodby, či jiná překvapení v podobě různých

FRANTIŠEK FUKA
je v podstatě pacifista a na této fotografii ze sebe dělá pitomce jen proto, aby si jeho knihu

HRY PRO PC

vydanou firmou **CYBEX®**
koupilo co nejvíce lidí.



CYBEX s.r.o., Trávníky 73, Brno; tel/fax: (05) 58 28 91
Pošta: P.O.Box 166, 601 00 Brno

RECENZE

score 40%

Název hry: DETROIT

Výrobce: Impressions

Žánr: Pravdivé příběhy

Styl: Strategie

Počítač: PC

Obtížnost: Volitelná

Hodnocení:

Originalita: 5%

Atmosféra: 50%

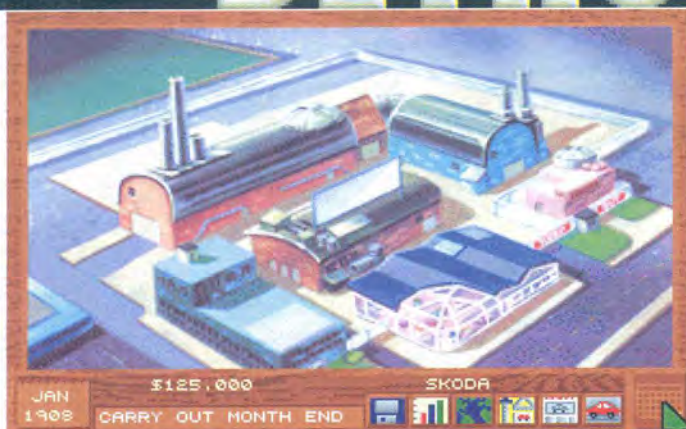
Grafika: 10%

Zvuk: 15%



Úvodní demo - komplet.

DETROIT



Továrna na autíčka, design pro choromyslné.



Nuda ...

Kdyby se psal rok 1992, dostali byste do ruky skvělou hru o výrobě automobilů, ale že už máme 1994, krása Detroitu se stává relativní...

„Hurá, sláva, bezva. To se mi ale líbí...“. Přesně takhle bych reagoval, kdybych viděl hru Detroit před dvěmi nebo třemi lety. Opravdu něco podobného bylo v té době „Oil Imperium“ pro Amigu a představa řízení podniku nebo velké společnosti byla v té době novinkou. Možnosti průmyslové špiónáže, spolupráce s tiskem (Reklama), vývoj a výroba nových, dokonalejších strojů přicházely časem. Další hry tohoto typu se jen rychle množily a neustále vylepšovaly, až vyvrcholily hrou na magnáta železnic Railroad Tycoon, což byla opravdu bomba. Rád bych pánům od Impressions sdělil, že dnes se píše rok 1994 a hry by mohly být na vyšší úrovni, nežli Oil Imperium ve své době. Ve hře Detroit jde o řízení automobilky v libovolném místě na světě, jméno firmy i jednotlivých modelů si určujete sami (já začal Škodou v Bratislavě). Hráč má za úkol vyvíjet a vyrábět nové vozy. Být lepší a ještě lepší. Rozdrtit konkurenci. Zmáčet ji a zahodit do koše. Každému člověku na světě prodat alespoň dvě auta. Zakládat

Tak, a teď něco prodám.

PROFIT/LOSS REPORT		
JAN 1908		
EXPENSES		
PERSONNEL	\$2,681	
MATERIALS	\$1,118	
PERSONNEL OVERHEAD	\$1,388	
OVERHEAD TRANSPORT	\$500	
INVESTMENT	\$175	
TOTAL	\$6,737	
YOU HAVE LOST \$6,737		
FEB 1908 \$118,263 SKODA		

Všimněte si nápaditého grafického zpracování.

nové pobočky, ale co je ze všeho nejdůležitější, nedostát z Detroitu záchvat bředu a nerozbit si počítač na milion kousků (většinou pak computer nechodí nebo alespoň kulhá).

Ale abychom nevypadali jako ti, co o všem píšou samou kritiku a nepodiví se na nic z druhé strany - hra má i své klady: jako největší přednost bych uvedl to, že Detroit chodí slušně i na línějších strojích (není nutná 486-ka nebo pentium). Vejde se na dvě diskety a pro svou poměrnou jednoduchost se velmi hodí začínajícím pařánům (pro začátečníky bych opravdu nedoporučoval složitější obchodní strategie typu Railroad Tycoon), Detroit můžou hrát až čtyři hráči a musím přiznat, že se hraje celkem dobře, tedy když už nemáte po ruce nic jiného. Po vybrání obtížnosti (napoprvé zvolte raději „lzy“) si můžete vybrat místo pro mateřskou filiálku vaší firmy, a pak se do toho pustíte. Nejdříve bych doporučil přijmout zaměstnance, a to jak do výroby, tak do dalšího vývoje nových částí vozu (na tomto místě bych rád upozornil: není právě nejlepší nápad hned na začátku podnikání vyvinout luxusních vozů, nejdříve potřebujete praktické modely). Zakládat další pobočky je lepší až po stabilizaci finanční bilance, tj. asi tak po roce provozu, musíte si uvědomit, že zavedení nové firmy do stabilní pozice ve světové konkurenci, není otázka několika měsíců. Další důležitou částí vaší činnosti bude propagace. Na propagaci raději vůbec nešetřete a dávejte, a dávejte, a dávejte, ale dávejte pozor, ve kterých časopisech vlastně potřebujete inzertovat a které jsou vám nanic. Pochopitelně potřebujete ty módnější a náročnější (Ohňiček a Mateřidousku spíše nedoporučuji). Za jednu z nejdůležitějších činností můžeme bezpochyby považovat marketing. Při stanovení ceny je důležité vycházet z prodeje v měsíci předešlém a neměnit ceny příliš rychle.

Když budete mít pocit, že nemáte co upra-

vít, pak můžete ukončit kolo tj. posunout čas o jeden měsíc. Při vybírání místa pro filiálku vaší firmy doporučuji některou průmyslovou oblast. Kupříkladu západní Evropu, nebo Severní Ameriku.

Grafika je celkem slušná, ale je jí k breku málo. Po několika obrazovkách pohybujete myší, moc se však nenajezdíte, protože jsou celkem čtyři. A sem tam se z novin dozvíte, že vám stávkují inženýři nebo že jste pozadu s vývojem sportovních vozů. Po zapojení Sound Blastera jsem kupodivu zjistil, že ho Detroit podporuje (vůbec jsem to nepředpokládal, divné, HE?), ale vzápětí jsem si uvědomil skutečnost, že zvuků není o moc víc, nežli grafiky a to máme vlastně další výhodu: pokud nemáte Sound Blaster, k této hře si ho rozhodně kupovat nemusíte, stačí „bipr“ (to ale vypadá na pořádnou nouzi - red).

Jestliže máte z předcházejícího textu dojem, že se mi Detroit nelíbil, pak máte absolutní pravdu a získáváte deset bodů za postřeh. Doporučil bych ho pouze těm začátečníkům, kteří vlastní méně výkonné stroje a, bohužel, nemají prostředky na pokročilejší konfiguraci. A těm bych stejně doporučil, aby šli radši do kina na Twin Peaks (červ se s tím moc patlá, Detroit stojí za ... - ANDREW). Takže snad jen strategům od narození jako rozvíčku před Impériem a zamyšlení nad starými časy. Autoři se mohli hře asi více věnovat. Kupříkladu úvodní demo vám nezapomněl přibalit v obchodě - tahle hra ho prostě nemá, pokud jako demo ovšem nepočítáte úvodní obrázek. A bych nezapomněl: Detroit byl Impressions ohlášeno jako jejich hlavní projekt tohoto roku, je vidět, že černý humor jim není cizí.

ČERV + DAN



Chtěli byste si do svého pokoje koupit stroj na pařbu ve virtuální realitě? Jasně že jo, kdo by nechtěl, ale protože předpokládám, že ne každý si může odtrhnout od úst něco kolem jednoho a půl melounu a koupit tuto běžnou banální věc každodenní potřeby, budeme si muset vymyslet jinou zábavu. Nebo snad ne? Odpověď zní překvapivě ne. Firma Sales Curve (sorry) se totiž pochlapila a vytvořila první adaptaci světa virtuální reality pro PC.

Nebudeme chodit okolo horké kaše a začneme rovnou od obalu. Krabice jedním slovem SUPER. Velká, tlustá, lesklá, dobře graficky provedená se spoustou různých nápisů, jako například: „Ne právě nejlepší hra na CD ROM, ale hra která se nejvíce podobá interaktivnímu filmu“ Game Zone. (Možná, že nebude dlouho trvat a na takové krabici bude nápis: „Největší blbost, kterou jsem viděl“ SCORE). Po otevření krabice se sice moje představy o obsahu trochu rozplynuly, nicméně dobrá nálada trvala. Momentální SCORE 94%. Tak copak to tu máme. Hmm na ja, eine kleine CD mitt manual und registrierkarte ja (no fuj, das ist Němčina, isn't it? Nedělej na nás frajera jo! Tenhle článek je pro české vydání SCORE. Do německého a vietnamského čísla budeš psát příště! - red.)

Do krabice by se vešly sice ještě asi tři tlusté knihy i se záložkou, ale jak říkáme u nás v redakci, co není v krabici může být na CD. Pokud jste viděli film, víte zhruba o co ve hře půjde. Dr. Angelo provádí pokusy s virtuální realitou a jako pokusného králíka používá Joba Smithe. Společně se svoji přítelkyní a jejím synem si užívají spoustu legrace až do doby, kdy se do příběhu vloží státní zájmy a vytvoří z hodného JOBA vysoce destruktivního Cyberjoba, majícího možnost ovládnout svět z počítačových sítí.

Vy, coby Dr. Angelo se pouštíte do světa virtuální reality zničit Trávníkáře a vyrvat z jeho spárů ženu svých snů a jejího syna Petra. Momentální SCORE 86%. Demo bylo velmi dlouhé, ale trochu mě udivila poněkud podivně kostrbatá grafika a malá paleta barev. Konec dema jsem propásl, protože najednou mi počítač oznámil že game je over. „Aha takže někde mezi těmi rozmazanými obrázky se mělo začít hrát“. Napodruhé jsem to již poznal a asi po dvou minutách hry jsem s odporem vypnul počítač. Momentální SCORE 0%.

Druhý den však ve mně začal hlodat pařanský červík. Muzika nebyla tak špatná a kdybych překousl tu grafiku... Rychle jsem si přečetl manuál a zjistil, že tato verze má skutečně jenom 32 barev, a že verze ve 256 barvách bude hratelná pouze na uhm triplespeed CD-ROM. Znovu jsem zasunul CD a zatnul zuby. Běžím po jakési rampě, pode mnou probíhá, za mnou sekačka a přede mnou velká černá díra. Běžím, když v tom čísi hlas napoví „jump“. Nereaguji a jsem v pytli (v díře, ale to je nastejno - red.)

Na podruhé to už vyšlo a já se pomoci přeskakování a podlézání různých potvor dostal do tunelu. Následuje tunelová prolétávka s efektními zvuky a super muzikou. Momentální SCORE 37%. Další level vyžaduje trochu logiky (ještě že jsem dělal ty IQ testy) (vyšlo mu IQ 14, ale má praxi, to se musí nechat - red.) a je v trochu lepší grafice.

Čtvrtá úroveň je na pamatovka a další zas na postřeh. To se nám to rozjelo. Vše je doprovázeno super, ale skutečně SUPER muzikou. Jak z předchozích vět vyplývá, hra

obsahuje mnoho herních stylů, asi 10, jejichž řešení však není příliš obtížné. I když je hra snadná, není lehké ji úspěšně dokončit. Neexistuje zde totiž funkce SAVE. K dispozici je pouze možnost CONTINUE, ale jenom třikrát. Je však pravda, že pokud by se hra dala ukládat na disk, byl by zde místo recenze návod. Se svými devadesáti procenty jsem již však blízko.

Akcí sekvence se ve hře několikrát opakují a liší se pouze svojí obtížností. Tak například když jsem prolétával virtuálním tunelem počtvrté, vyletěla proti mně zničehonic velká bílá koule což překvapí, ale nepotěší vzhledem k ztracenému životu. Momentální SCORE 56%. Hru hrou dělá především atmosféra, neboli pocity hráče, které na ně ze hry vyzařují. Atmosféru má hra skutečně značnou a v tomto momentě zcela přestává vadit tragická grafika. Momentální SCORE 60%.

Pokud připočteme hubdu, která se mimořádně vyvedla a je SUPER, a připomeneme si fakt, že tento projekt nebyl koncipován jako hra, nýbrž jako interaktivní video pro PC CD-ROM blíží se virtuální realitě s častými zásahy lidského organismu do děje, nevypadá to vůbec špatně. Takže, pokud máte rádi interaktivní video, pak je hra pro vás. Pokud máte rádi super muziku, pak je hra pro vás. Pokud máte rádi jednoduché hry a jste průměrně inteligentní, pak je hra taky pro vás. Pokud oceňujete na hrách hlavně grafiku, pak hra pro vás není. Pokud hodnotíte hry během prvních pěti minut, pak hra také pro vás není. Pokud nemáte CD-ROM, tak pak už pro vás hra vůbec není, ale přesto si ji můžete koupit. No, a to už je snad všechno. Jo, ještě jsem chtěl říct, že muzika je fakt, ale úplně „vopravdicky“ a na férovku dost dobrá, takže přidám ještě 7% (asi aby se neřeklo - red.).

PETER LEE

score	67%
Název hry:	THE LAWNMOVER MAN
Výrobce:	Sales Curve
Žánr:	Zpracování filmu
Styl:	Virtuální
Počítač:	PC CD-ROM
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	65%
Atmosféra:	90%
Grafika:	40%
Zvuk:	90%

DRUHÁ STRANA MINCE

Opravdu překvapivě hratelná a přitom původní CD věc, grafika sice příliš krásy nepobrala, ale zato Sales Curve vyplplali zvuk. Hloupy je, že jaksi zapomněli přidat možnost ukládat hru, takže vždycky musíte začínat od začátku a to je nuda. **ANDREW**



Neuvěřitelné, úchvatné, báječné, interaktivní, rychlé, zábavné, převratné, strhující, inovační, dokonalé, hrátelné, skvělé...hezké přívlastky, ale na hru MICROCOSM nepadne bohužel ani jeden...

DRUHÁ STRANA MINCE

Ne, tohle je příliš mírné hodnocení. Microcosm je plivnutím do obličeje všem majitelům CD drivů a naprostá potupa firmy Psygnosis. Něco tak příšerného je zároveň varováním, kam současný trend her bez minimální hrátelnosti spěje. Po motanici jménem Wizard pokračují Psygnosis v systematickém kálení na své dobré jméno.

PETER LEE



Představte si, že jste na perfektním večírku v restauraci. Všichni vaši přátelé se smějí, popíjejí, radují se, poplácávají vás po zádech. Když už budete trochu pod vlivem alkoholu, navrhnete „Co takhle, kdybychom to táhli dál u nás doma? Mám v lednici skotskou, colu, bude tam i nějaké jídlo a nedávno jsme si koupili CD-ROM...“. Zaplatíte a zábava se za bujarého veselí přesune do vašeho bytu, všechno je OK.

Party pokračuje, všichni se veselí, jsou roztroušeni po celém bytě, a všichni dál popíjí a veselí se. Musíte toho mít v sobě už opravdu hodně, když se šibalským výrazem v očích ledabyle prohodíte „Už jste viděli MICROCOSM od PSYGNOSIS? Nedávno jsem si tuhle hru koupil...“. Všichni se shromáždí okolo počítače a vy zkušeným pohybem otevřete mechaniku a rutiněsky hodíte dovnitř kompak. Několik přátel bude chvíli zírat na animované intro a vy si jejich údiv vychutnáte ledabylým „a to teprve počkejte na hru samotnou...“. Pak chytíte do ruky svůj zamilovaný joystick a začnete hrát. Pár kamarádů, kteří s alkoholem poměrně dobře vycházejí se začne příhloupě usmívat, ti méně odolnější začnou mírně slintat, ale pak si všichni najednou vzpomenu, že jsou sice tři hodiny ráno, ale že nutně pospíchají na oběd/zapomněli zavřít plyn/zitru (v neděli) dělají závěrečné zkoušky/musí si nutně jít domů vyčistit zuby/ mají důležitou schůzku a rychle se vypotácí z vašeho bytu. Odejdou a nikdy s vámi už nepromluví. Všem o tom budou vyprávět. Ztratíte zbytek přátel, práci/školu, vystěhují vás z bytu a nebudou vás pouštět na nepřístupné filmy. Do měsíce se z vás stane troška žebračák na ulici o poslední halíř. A přitom stačilo utratit ty 2.000 Kč za něco užitečnějšího, než je MICROCOSM...

Nechci, aby to vypadalo, že SCORE zastává negativní postoj k hrám na CD-ROM. Ne, některé jsou docela hezké. SCORE zastává a vždy bude zastávat negativní postoj k hrám, které jsou špatné. Bez ohledu na to, jestli zabírají 0,5 MB či 500 MB. Hry se dělí na dobré a špatné. To jen pro připomenutí.

Pokud jde o MICROCOSM, je to jen další ukázka toho, že perfektní (no, v podstatě relativně částečně přibližně obzvláště docela dobrá) grafika a hutná animace není v žádném případě zárukou kvalitní zábavy. PSYGNOSIS jako obvykle obalili svůj „převratný“ výtvor rozsáhlou reklamní kampaní, poutavou prezentací a hra samotná je obalena nekonečnými animovanými sekvencemi, slušnou hudbou a mluveným slovem. Tohle všechno ale nikdy ze hry MICROCOSM neudělá nic, co by mohlo konkurovat hrám jako SPACE HARRIER (ZX SPECTRUM) či FANTASTIC VOYAGE (AMIGA 500).

MICROCOSM nestojí za nic. Možná si myslíte, že přeháním. Možná si říkáte „žjůůů, tááá-ákováhle grafika, lidský tělo zevnitř. Paráda. To bude dobrodružství...“. To si ale říkáte špatně. MICROCOSM je střilečka. Mimo to velice špatná střilečka. Neoriginalitu námětu nevyčítám, viděl jsem JEN dva filmy (FANTASTIC VOYAGE a INNER SPACE) a jednu hru (FANTASTIC VOYAGE) se stejným námětem. Provedení je opravdu slušné. PSYGNOSIS si práci očividně dali. Prostředí je perfektně propracované a je hezky tajemné a barevné.

Co je to ale platné, když jediné, co se tady děje je střelení. Ve svoji miniponorce proplouváte (už jsem říkal, že jste v miniponorce a honíte „zlého muže“ ve vnitřnostech „hodného“ prezidenta bůhvíjaké společnosti na jakési planetě?) v pěti rozmanitých úrovních lidského těla, i když jejich rozmanitost je dána především jiným vzhledem pozadí, což je u lidského těla pochopitelné - málokdo (ale znám i pár takových) má vnitřek konečníku

stejný jako vnitřek mozku, kupříkladu. Střelení je ale pořád stejné. Hra SPACE HARRIER je ideálním příkladem. Vlastně ne - v některých částech nelze ovládat celou ponorku, ale jenom zaměřovač, kterým střelíte (!?) po ostatních objektech, střelách a bombách (!?!), které volně proplouvají (!?!!!!!) po útrobech nebožného Tirona Korsbyho.

Tiron je ale vůbec tvrdák, uvážíme-li, že kromě tun bomb, miniponorek a raketek má uvnitř svého těla ještě pár bezpečnostních přepážek (co by měli podle VAS být strážci úrovní?) a hlavně gigantické „kosmické stanice“, kam se mezi jednotlivými levely uchylujete, (tedy za předpokladu, že už nejste úchylní teď, když jste si MICROCOSM koupili), a které musíte z neznámých důvodů „procházet“, přičemž ale můžete jít stejně jen jedním směrem, takže význam „chůze“ uniká. Tyto kosmické stanice mají podle mých strážlivých odhadů (na základě velikosti ponorky, síly žil a poměru obojho ke stanici) přibližně velikost pštrosiho vejce. Tiron je opravdu tvrdák.

Celá tahle MICROCOSMová věc je jenom proletávání žil/kostí/mozkových tkání a bezhlavě střelení ozubených koulí, neozubených koulí případně krvínek, jiných ponorek, výjimečně strážců úrovní. Mezi tím vším jsou hromady animovaných sekvencí, které mají dodávat zdání filmu, což sice dodávají, ale až je uvidíte po 235-té, nebudete z nich mít nijak výrazný požitek. Stejně jako po grafické stránce je MICROCOSM propracován i hudebně a zvukově. Jenomže kvůli 7-mi melodiím, které lze samostatně přehrávat si asi kompak kupovat nebudete, stejně jako si jej nebudete kupovat kvůli tajemným a působivým zvukům při proplouvání žilami, cévami a krajinou srdeční.

Kompakt s hrou si koupíte v případě, že je hra dobrá (tedy pokud máte pohromadě alespoň všech pět), a to MICROCOSM není. Až na technické provedení ji chybí všechno, co má dobrá hra mít - atmosféra, hrátelnost, zábava. Kromě toho je vaše postava tak příšerně nesympatická, a zeleně/pobledlá, že se nestojí za to vžívat a už vůbec nestojí za to zachraňovat nějakého prohnílého a prachatého magnáta na vzdálené planetě. Za čtvrtinovou cenu hezký animovaný film. Možná. Za tuhle cenu výsměch!

ICE

score	30%
Název hry:	MICROCOSM
Výrobce:	Psygnosis
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Střilečka
Počítač:	PC CD-ROM
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	20%
Atmosféra:	15%
Grafika:	90%
Zvuk:	80%

Microcosm

KLASIKA

Můžou se starší hry vůbec rovnat s horkými novinkami nebo je současný herní trh pro ně jen slabou konkurencí?

Počínaje tímto číslem jsme se rozhodli nepravděpodobně vás informovat o tom, co jsme za ta léta své pařansko-redaktorské činnosti propásali. Jedním z velikánů, jehož nepřítomnost v žádném z českých herních časopisů je přímo do očí bijící je právě UU (Ultima Underworld II). Tato převratná hra dokázala rozvést myšlenku rotopskopického 3D pohledu do nové dimenze, a to na pole adventury. Doposud vládnoucí Wolfenstein byl vyhozen ze sedla vrcholné 3D pařby zcela nečekaně, protože zpočátku se o odštěpené frakci tvůrců klasických Ultim mluvílo dosti nechvalně. Hned poté, co se UU objevila v prodeji, se strhla naprostá mánie, na jejímž základě se musely přehodnotit veškeré názory na dungeony a RPG-čka vůbec.

Po roce ticha přišel Origin s poslední „ranou z milosti“, která odzvonila standardním krokovaným dungeonům jako byl Beholder I-III a jemu podobní. Byla to Ultima Underworld II, podle naší redakční dohody nejlepší hra, kterou jsme kdy viděli. Od té doby si nikdo kromě Raven Software (Shadowcaster) a Bethesda (Arena) netroufí Ultimy Underworld napodobit, což je škoda. Přišlo nám spousta dopisů, kde jste si psali o tipy k Ultimě I, dokonce jste nám vyčítali, že jsme se o ní nikdy ani nezmiňovali a měli jste úplnou pravdu. Tato recenze a následující kompletní návod jsou výsledkem rozvahy nad těmito připomínkami. Souhlasíme s vámi, že na staré hry bychom neměli zapomínat, takže se občas k některé z nezapomenutelných hvězd herního nebe vrátíme.

Ultimu I jsme s ICEm poprvé hráli už před lety na oslzlé 386-ce, na níž byl pohyb v podzemí tak trhaný, že se pomalu blížil klasickým krokovaným dungeonům. Přesto nás hra okamžitě chytila a nastala litá pařba. Protože PC-čko nebylo naše a museli jsme se u něj střídat na noční směny. Extatické výkřiky jako „Jááá mááám to!“, „Sakra, nech toho skřeta na pokoji“ nebo „Doleva, probaha měl jsi jít doleva, ukaž, dej mi to...grrr“, festovně rušily majitele domu, v jehož sklepení se tenkrát nacházela naše „slavná redakce“.

Jelikož to byl postarší cikán, reagoval na naše pozdní dýchánky se sníženou trpělivostí a nejdříve nám klíče v zámku zachránily život, když se pokoušel vyrazit dveře. V takovéto momenty v nás byla tááááákhle malá dušička, ale jakmile hromobití přešlo, byli jsme opět hrdin-

ULTIMA Underworld



“Thou hast just doomed this world, meddler!”



ným Avatarem a po odeslání první smrtky do pekla se naše huby znovu roztáhly v nestoudný řev, jako by žádného majitele nikdā nebylo. Na autobusové zastávce jsem si dokonce šermoval rukama, abych si zvykl na ultimovské pohyby mečem a užili jsme si s Leem velkou legraci, když mi jedna spolučejkající seniorka sdělila „Moc mi tu nešermujte, pobertové“. Jak vidíte, UU se stala módou. Přesto přese všechno se stala záhadná věc: vůbec nic jsme o Ultimě nenapsali. Dnes už nikdo neví, kdo tomu byl na vině, snaha dopátrat se viníka skončila prázdnými okénky namísto fotek v představení redakce, protože několik nejmenovaných mělo šrámy v obličeji. Já utrpěl zvlášť těžkou ránu roztočenou myši do levého spánku, a právě proto jsem se nefotil, ostatní vysvětlení jsou lživá...

Ale k věci. Ultima I je velmi podobná druhému dílu, kromě toho je podobná také geniálnímu Dungeon Masterovi I, protože a) je také geniální, b) postupně vylepšování vašeho (i když) jediného bojovníka nemá chybu a c) každé patro dungeonu je bezvadně promakané. Co ale Dungeon Masterovi chybělo byla interakce a právě v ní předčil UU i svoje veleúspěšné pokračování, protože dobrá polovina všech charakterů je vám v této hře přátelsky nakloněna, což v žádném RPG-čku nemá obdoby. Přihloupělé lezení po zatuchlých kobkách a zabíjení všeho, co se hýbe se změnilo v bezvadné dohadování smírů mezi gobliny

a bazilišky, mazané obírání trpaslíků o jejich klenoty, aniž by jejich pokladníkovi musela odletět hlava, a navazování přátelských svazků s lidskými bojovníky a kouzelníky. Rozebírat, co všechno v této hře bylo průkopnické a převratné by zabralo několik stran čistého textu, takže jen stručně shrnu:

Rotoskopický pohled na dungeon vlastněma očima, možnost dívat se nahoru a dolů (chybějící jak v Aréně, tak v Shadow Casterovi) klesající a stoupající cestičky (od té doby použité jen v Jurassic Parku a v nadcházejícím Robinson's Requiem), jediný hlavní hrdina - v RPG do té doby (snad) nevidáno, naprosto nepravidelné stěny, mnohdy i s vertikálním sklonem (opět doposud nezapokávaná kromě Jurassic Parku), úplné pokrytí stěn, podlah a stropů detailními texturami, první více méně reálná hra světa a stínu teprve nedávno překonaná Arénou, obrovské množství sbíratelných předmětů vykeslených jak při uchopení v 2D, tak při položení v 3D grafice (překonal teprve Ravenloft), dosud ničím nepřekonaná vynikající interakce s NPC postavami, speciálně pro trojrozměrný prostor upravené hádanky a úkoly, po dlouhé době od vydání Dungeon Mastera první hra, jejíž systém kouzel byl bezvadně zpracovaný, nová kouzla jako „Chůze po vodě“, „Létání“, „Chůze po ohni“, atd.

První plavání ve vodě a rozsáhlý systém podzemních řek a kanálů; vynikající způsob ovládání - pohybujete se tam, kam ukazuje

score	89%
Název hry:	ULTIMA UNDERWORLD
Výrobce:	Origin
Žánr:	Fantasy
Styl:	Dungeon
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	95%
Atmosféra:	90%
Grafika:	75%
Zvuk:	75%



“You read the book...
A volume in a foreign tongue, entitled “Folanee Fanto”
You see a medallion.
You see a gold coffer.
You see a pile of bones.”



“At last thou hast come to rescue me! But now an even greater danger looms!”

šipka myši rychlostí závislou na vzdálenosti kursoru od dolní části obrazovky (převzatá všemi následujícími hrami tohoto typu jako standard), dále skvělý způsob boje ovládaného „natažením“ a směřováním úderu meče, velmi praktické okénko na rozhovory, nabízení a kupování od cizích postav, detekce síly protivníků, vynikající příběh a jeho vývoj v průběhu hry, přesně vyvážená „ani-lehká-ani-těžká“ obtížnost, desítky dovedností vašeho charakteru s možností zdokonalování praxí, které mají, na rozdíl od spousty jiných her, kde jsou degradovány na pouhá čísla, opravdový dopad na zručnost Avatara (opravování, odhad, ovládání různých druhů zbraní, charisma, atd.), vylepšování dovedností odřikáváním manter u posvátných křížů, vyrábění předmětů z jiných předmětů (svíčky, louče, popcorn) a další desítky originálních nápadů, kterými je hra přímo nadita.

Ultima Underworld je vlastně PC-čkářským Dungeon Masterem, stala se stejnou klasikou a podobným způsobem zavedla do povědomí hráčů nový, nepoznaný styl RPG-ček. Je výhodné koupit si ji v jednom balení s dílem druhým (také na CD s lepšími zvuky). Tyto dvě hry jsou ukázkou skvělé hrátelnosti a zábavy. Jedna lepší než druhá a obě vhodné pro všechny co udrží myš, hned si pro ně běžte.

ANDREW

VÝHRADNÍ DISTRIBUTOR UVEDENÝCH FIREM. INFORMUJTE SE O VÝHODNÝCH CENÁCH PRO DEALERY.
JOYSTICKY PRO PC IBM, AMIGA, ATARI, SEGA, NINTENDO.
Uvedené ceny včetně DPH.

PRINGTON

Dodáváme kompletní sortiment
firmy  **Commodore**
C64, A500, A600, A1200, A4000.

Datalux



295,- Kč
SV 123
SUPERCHARGER



520,- Kč
SV 125
SUPERBOARD

460,- Kč
SV 135
JUNIOR MEGASTAR



689,- Kč
SV 207 PC
COMMANDER
ANALOG



610,- Kč
SV 127
TOP STAR

 **Commodore**

PRODEJNY: Sofijské nám.
PRAHA 4
Czech republic
tel.: (02) 401 80 80

Nekázanka 6
PRAHA 1
Czech republic
tel.: (02) 242 29877

PRINGTON SLOVAKIA, s.r.o.
Fárska 44,
949 01 NITRA
Slovak republic
tel.: (087) 22 503

OFFICE WASHINGTON
1735 20th street
WASHINGTON DC 20009
U.S.A. tel.: 001-202-2231066

ČTENÁŘSKÁ SOUTĚŽ

Dnes se odehraje

klíčový zlom v dějinách našeho časopisu a v dějinách našich životů vůbec. Poprvé od nás totiž někdo dostane něco úplně zadarmo. Tak úplně zadarmo ne - sladké vítězství je vyváženo námahou při řešení náročných otázek a nebezpečím při nalepování kupónu, nemluvě už o práci s nůžkami.

Ano, tohle je už třetí kolo čtenářské soutěže, kterou pro vás připravuje redakce SCORE a jejíž ceny pocházejí ze stejného zdroje (REKLAMA, REKLAMA, REKLAMA!!!). Jak jsme si slíbili minule, dnes se kromě odpovědi na otázky dozvíme i jméno jednoho našeho čtenáře, kterému tímto zasíláme báječné tričko MICROCOSM a zároveň blahopřejeme. Nejprve ale správné odpovědi prvního kola ve SCORE 6:

1. Hrou z „vnitřnosti“ tematikou je samozřejmě hra FANTASTIC VOYAGE podle známého filmu.
2. Vyjmenovat deset her od PSYGNOSIS je hračka a tak se nebudeme zdržovat - všichni odpověděli správně.
3. 14

Po chvíli napětí, kterou si ovšem musíte představit jsme vylosovali vítěze. Je jím Jaroslav Karlík z Plzně. Ještě jednou gratulujeme.

Třetí kolo bude stejně zajímavé, jako ta dvě předchozí. O co dnes budeme hrát? Naše dnešní cena je mimořádně sladká. Doslova. Kromě nádherného trička BENEATH A STEEL SKY tady máme totiž úplnou specialitu - dvě sladká lízátka. A co mají tahle lízátka společného s hrami? Ha! Jsou to totiž lízátka BULLFROGU a přesně taková lízátka si budou

vaši návštěvníci moci koupit v jejich nové hře THEME PARK. Nestojí TOHLE za trochu námahy?

Pokud jde o pravidla naší soutěže, jsou pořád stejně jednoduchá - stačí napsat správné odpovědi na otázky na samostatný korespondenční lístek (s ohledem na množství dopisů nebudeme do soutěže zařazovat odpovědi v obálkách) a na tentýž lístek nalepit kupón, který poměrně bez problémů vystříhnete z této stránky. Správné odpovědi budou slosovány a jeden výherce každého kola od nás dostane dnešní cenu - tričko BENEATH A STEEL SKY a dvě THEME PARK lízátka!



Otázky?

1. BENEATH A STEEL SKY je hra vytvořená týmem REVOLUTION SOFTWARE. Jmenujte ještě alespoň jednu hru vytvořenou tímto týmem.
2. V případě firmy BULLFROG - světoznámého tvůrce vynikajících strategických her nebudete jistě problémem vyjmenovat pět her této firmy. Bude?
3. Naše neherní otázka se týká pro změnu historie. Napište nám, kdo byl prvním prezidentem Spojených Států Amerických!

Že to dnes nebylo nijak těžké? Tak neváhejte a rychle pište. Výsledky se z časových důvodů dozvíte až v 10 čísle, ale to vám nijak radost z našich cen jistě nezkaží. Alespoň se budete moci delší dobu těšit. Tak se teda těšte!

Vaše redakce

SOUTĚŽ **SCORE** **KUPON 3**

aTARI ST

Tak, a je to tady. Konečně se mohou vyjádřit k situaci, která panuje v redakci okolo ST a ATARI vůbec. Takže vážení a milí. Tato stránka je věnována skálním příznivcům ATARI ST, kteří i přes veškerou kritiku a odpor ostatních členů redakce SCORE, zůstali svému ST-čku věrni. Na úvod pár slov o tom, proč jsme ve SCORE o hrách na ST nepsali.



GOAL

Fotbal. Hra, kterou hrají miliony lidí na celém světě se na počítačích objevila již několikrát. Zatím nejlépe zpracovanému Sensible Socceru však Goal šlape úspěšně na paty.

Hra se v pohodě vešla na jednu disketu, což je v době dnešních patnáctidisketových šíleností jistě příjemné. Jak už bývá dobrým zvykem, před každým utkáním si můžeme nastavit, jak má naše hra vypadat. Ovlivnit můžete téměř vše. Povrch může být mokrá, zablácená, nebo jako na stadionu ve Wembley. Délku poločasu můžete nastavit od 1 do 20 minut. Následuje volba větru a úrovně brankáře. Lahůdkové akce si můžete vychutnat pomocí funkce replay. Novinkou je možnost zvolit si vertikální, či horizontální pohled na zápas. Hra sama automaticky zoomuje při standardních situacích, jako jsou přímé kopky a rohy. Zajímavá je i možnost volby rozhodčího. Někteří pískají jen velmi ostré zákroky, jiní zas vytahují žlutou kartu s frekvencí rotačního kulometu.

Po volbě týmu si můžete pojmenovat hráče, takže i za AC Milan, můžete hrát třeba takový Fudjád. Volba formace sice fotbalovým laikům nic nefekne, ale časem jistě poznají jestli je lepší hrát v rozestavení 4 3 3, nebo 4 2 4. No a pokud je vše nastaveno, směle do hry. Než jsem si zvykl na jednoduché, ale trochu chaotické ovládání, jenom Joystick, prohrál jsem dva zápasy. Vypadalo to asi takto. Výkop, nakopnutí míče co nejvíce dopředu, pak okopávání u středo-

1. Všechny hry na ST existují ve větší kvalitě než na Amize a tudíž se recenzují pro Amigu. Není důvod, proč by se stejná hra měla recenzovat i pro ST.
2. Poslední dobou her na ST očividně ubývá. Softwarové firmy přestávají dělat verze her pro ST. Důvodem je hlavně vysoký počet pirátských kopií, ale i fakt, že hry nelze zpracovat do takové podoby, v jaké je můžeme vidět na Amize viz. Chaos Engine. Na druhou stranu si však musíme uvědomit, že ST není počítač určený na hry, ale zejména pro hudební a částečně i kancelářsko-programátorské využití.
3. Averse ostatních členů redakce vůči firmě ATARI (díky JAGUARU se averze začíná tlumit - red.)
4. Dobré dva měsíce jsem se ST-čka ani nedotkl a v dohledné době se ho zbavím.

Tady vidíte, s čím vším musí člověk bojovat, než prosadí alespoň jednu stránku. O Atari nadále však psát budeme, a to zejména o hrách na Falcona a Jaguara. Jak jsem již uvedl, nových věcí na ST příliš není. Na poslední dvě novější hry si můžete přečíst recenze, ale mimo ně je také k dostání Frontier, Legend of Kyrandia a cool novinka Cannon Fodder, kterého jsem si přivezl za pouhých 79,99 DM.



vého kruhu, kde se soupeř zmocnil míče a valil se jako lavina na moji branku. Než jsem ve zmatku stačil přepnout na nejbližšího obránce, měl jsem ho tam (co? kde?...aha - red.).

Ano, rychlost, to je jedna z předností, ale současně i nedostatků této hry. I při nastavení nejjednodušší

obtížnosti, je hra tak rychlá, že se velmi snadno zazmatkuje. Po ukončení zápasu následuje obsažený Match Report, kde se dozvíte kolik jste kopali rohů, penalt, kdo byl zraněn, vyloučen atd. Kofením každé hry, je možnost hrát ve dvou a i zde se nám tato možnost nabízí. Proto zde autor hry uvádí jako pikantnost nejčastější výmluvy poražených, jako jsou stížnosti na špatný joystick, nebo že se nemůžeme na hru pořádně soustředit. Já však žádné výmluvy nepotřebuji, protože vždycky vyhraju. Stejně je ale nejlepší, vzít si opravdovou míčdu a jít si zakopat na nejbližší plácek. Nebo snad ne?

score	52%
Název hry:	GOAL
Výrobce:	Virgin
Žánr:	Sport
Styl:	Akční
Počítač:	Atari ST
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	45%
Atmosféra:	55%
Grafika:	60%
Zvuk:	50%



Kingmaker

Tak jako na Amize a na PC, i na ST se objevila po delší době strategická hra Kingmaker. Nutno říci, že nyní se setření disketami nevyplatilo, ale o tom až později. Kingmaker mapuje jedno z rušných období Anglických dějin - Válku Růží. Nebudu se nyní věnovat popisu kdo, proč, a s kým. Důležité je, že je tu opět nová strategie. Cílem hry je samozřejmě válku vyhrát což si můžete ztížit i zjednodušit.

Na začátku je třeba zvolit si počet nepřátel a to od jednoho až do pěti. Čím více nepřátel, tím je hra zajímavější a hlavně delší. Následuje volba obtížnosti počasí a dalších blbůstek. Ze začátku disponujete velmi malým počtem vojáků. Je důležité se spojit s několika přílehlými městy, a tak vytvořit poněkud větší vojenskou sílu.

Postupem času budete moci dobývat strategicky důležitá města, popravovat urozené šlechtice, najímat žoldáky a také otestovat svůj talent pro vyjednávání. Zpestřením hry je jistě možnost vytvoření vlastního loďstva, a tak překvapit nepřítele od pobřeží. Hra obsahuje ještě mnoho dalších zajímavostí, ale pro našince je důležitý boj a toho je zde požehnaně. Začátek je sice trochu zdoluhavý a chvíli trvá než se jednotlivé armády dají do pohybu, pak je to už však řežba.

Grafické zpracování dopadlo špatně. Nechápu, proč je hra na dvou disketách, zatímco na PC je na

třech a ještě k tomu HD.

Hudba je jedním slovem normální. Nezarmotí, ale také nepotěší. Vcelku je ale Kingmaker hratelnou strategií a po osvojení poměrně složitého ovládání, to může být skvělá pařba.

ST pozdravy všem, kdo nezanevřeli. **PETER LEE**

score	66%
Název hry:	KINGMAKER
Výrobce:	US Gold
Žánr:	Historická
Styl:	Strategie
Počítač:	Atari ST
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	65%
Atmosféra:	80%
Grafika:	50%
Zvuk:	50%

PS: TŘI ZÁKYSY NA ST.

1. Kdo má ve hře Suspicious Cargo více jak 75% a 660 points? Napiš.
2. Kdo ví kde ve hře Shadow Worlds najít klíč od třetího teleportu ve čtvrtém patře a ví, co se má dělat v patře 6.6? Napiš!
3. Kdo ve hře Knightmare našel minci pro převozníka a ví jak se k ní dostat, ať taky napiše, ale rychle.

CD 32TXT0.ASC:



Kompatibilita CD Systémy: CD Audio, CD+G, CD32, CDTV
Procesor MC68020/14Mhz
Paleta 16.8 milionů barev
16Bit zvuk

Microcosm (1.990 Kč), Labyrinth of Time (1.050 Kč),
Ultimate Body Blows (1.100 Kč)...
Tyto hry a ještě mnoho dalších je již v prodeji.

CD 32TXT1.ASC:

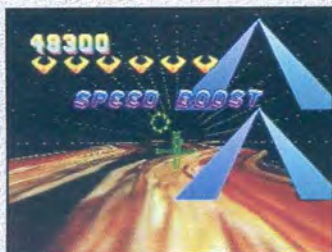
Konečně i v ČR za rozumnou cenu!!!
Cena "DEALER 1": 6.040,- Kč + DPH/ks
Cena "DEALER 2": 5.910,- Kč + DPH/ks
(MOC: 7990,- Kč)

Tel./fax: 02/521258

Tato nabídka platí do vyčerpání zásob.
Pokud máte o uvedené zboží zájem, spojte
se laskavě s naší firmou na následujícím čísle.

JAGTXT00.ASC:

Revoluční domácí multimediální hrací
system CPU 64 Bit, výkon 55 MIPS,
rychlost sběrnice 106MB/s, Truecolor
grafika 16.8 mil. barev ve standartním
TV rozlišení, zvuk v CD kvalitě.



JAGTXT01.ASC:

Spolu s přístrojem se dodává i jedna hra na cartridgi - CYBERMORPH
(stínované vektory). Dále je možné si koupit hry RIDEN, CRESCIAN GALAXY,
HUMANS a mnoho dalších je již na cestě.

JRC
Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6
tel. 354 979
(posíláme na dobírku)
Po-Pá 10-18

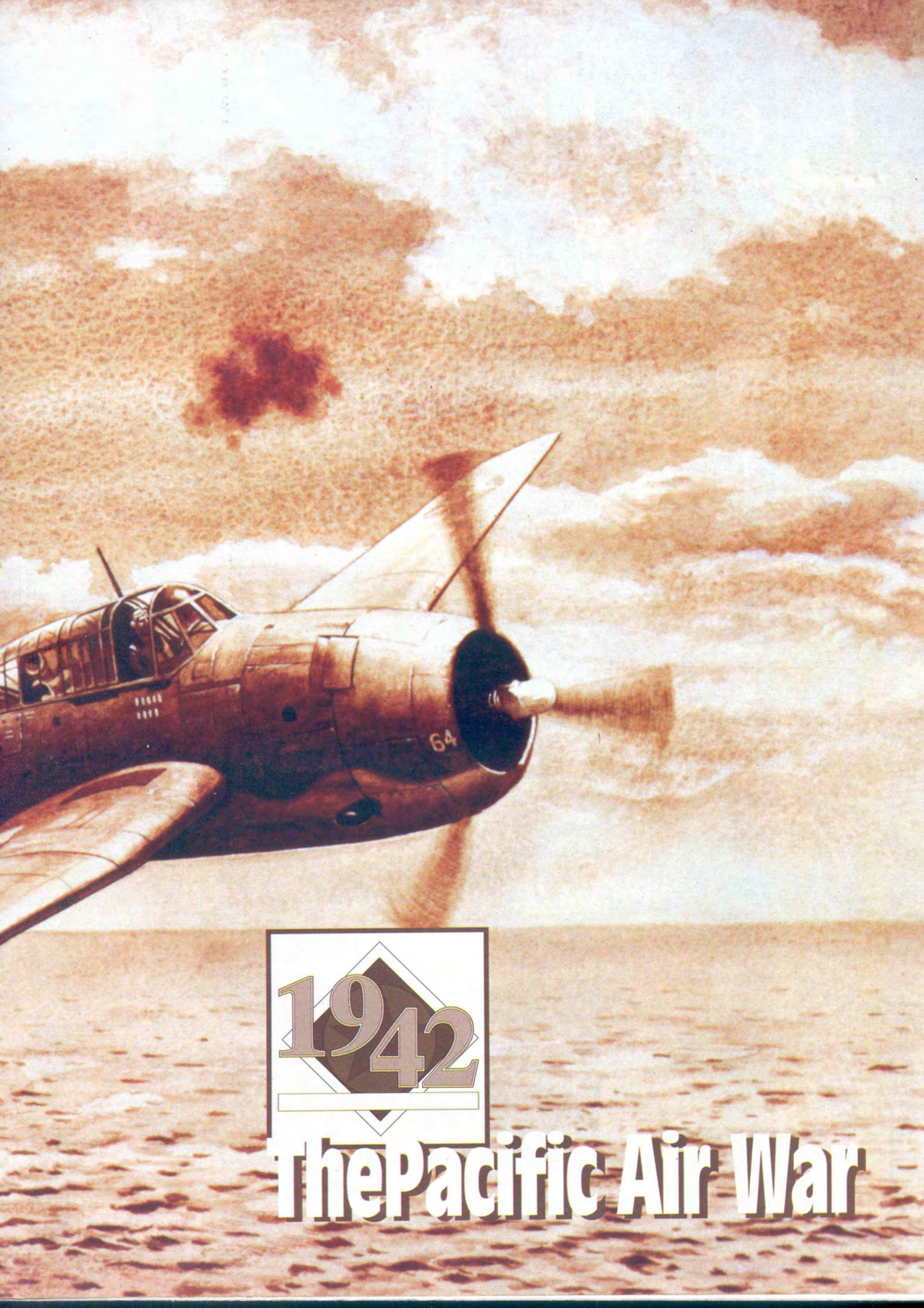
**Přijďte se
podívat!**

PC Shop
Vladislavova 24
110 00 Praha 1
tel./fax 242 286 40
(stanice metra Národní)
Po-Pá 9-18, So 9-13



MICROPROSE





The Pacific Air War

Logic 3



... to nejlepší pro váš počítač

LOGIPAD

mikroswitchový ovladač pro PC

- šest fire-spínačů
- palcový ovladač
- autofire
- kabel ca 1,8 m

Model JT 260

PC: 699,- Kč, Amiga: 649,- Kč



DELTA-RAY

- nový design ovládn. páky
- devět mikroswitchů
- dlouhý kabel
- pět fire-spínačů
- autofire
- přísavky

Model JT 256

PC: 599,- Kč, Amiga: 549,- Kč



QUATRO

Klasický design

- šest kvalitních mikrospínačů
- kovová páka
- zrychlená palba
- tři druhy autofire
- převodník digital/analog

Model JT 255

PC: 799,- Kč, Amiga: 399,- Kč

PINTO

Klasický design

- pohodlná velikost
- šest mikrospínačů
- kovová páka
- tři druhy autofire
- převodník digital/analog

Model JT 252

PC: 699,- Kč, Amiga: 399,- Kč



FREE WHEEL

Dokážete si představit, že by pilot F-1 řídil svůj vůz joystickem? Asi ne. Proto firma Logic 3 vyvinula tento ovladač. Stačí ho jen zapojit do vašeho joystickového portu. Výborně se hodí pro všechny simulátory, kde řídíte vozidlo. Používá stejné spínače jako výše uvedený FreeFlight.

Model FW 223

PC: 1.499,- Kč, Amiga: 1.499,- Kč



FREE FLIGHT

Tento ojedinělý ovladač byl vytvořen ve spolupráci s profesionálními piloty. Používá zcela nových spínačů, reagujících na úhel naklonění. Proto nabízí maximální přesnost a blíží se skutečnému ovladači v letadlech. Freeflight je tak ideálním joystickem pro vaše letecké simulátory na PC.

Model FF224

PC: 1.499,- Kč



TORNADO

Analogový joystick pro PC

- ergonomicky tvarovaný
- citlivé spínače
- možnost nastavení X a Y os
- autofire
- automatické centrování
- kabel 1,80 m

Model JT 251

PC: 499,- Kč

ufo

ENEMY UNKNOWN

Jako první přijde na řadu výčet zbraní pro vojáky. Ke každé uvádím typ výstřelu, v prvním sloupci přesnost a ve druhém počet časových jednotek, které voják k danému výstřelu potřebuje. Všeobecně je patrné, že Snap Shot (jednorázový výstřel) je přesnější než Auto Shot (automatický výstřel), ale Auto Shot vystřelí třikrát za sebou, čímž se jeho pravděpodobnost zásahu cíle zvyšuje. Nejpresnější je Aimed Shot (mířený výstřel), pro který je však potřeba nejvíce časových jednotek. Pravděpodobnost, že se voják střelí je uvedena v procentech tak, jak ji uvádí hra. To samé platí i pro časové jednotky. Názvy typu výstřelu uvádím pro snadnější a rychlejší orientaci v angličtině.



PISTOLE (Pistol)

Snap Shot 60% 18%
Aimed Shot 78% 30%
Dost slabá zbraň. Je rozumně ji prodát.



PUŠKA (Rifle)

Auto Shot 35% 35%
Snap Shot 60% 25%
Aimed Shot 110% 80%
Ze začátku hry nepoužívanější zbraň (pozor, nezapomeňte mít na skladě pořád dostatek nábojů, abyste měli na misi čím střelit).



TĚŽKÝ KANÓN (Heavy Cannon)

Snap Shot 60% 33%
Aimed Shot 90% 80%
Dost těžká zbraň, její nošení ubírá hodně energie a časových jednotek. Výsledný efekt není úměrný.



AUTOMATICKÝ KANÓN (AutoCannon)

Auto Shot 32% 40%
Snap Shot 56% 33%
Aimed Shot 82% 80%
Pokud opravdu chcete mít nějaký kanón, tak doporučuji tento, má alespoň Auto Shot. I bez něj se ale snadno obejdete.



RAKETOMET (Rocket Launcher)

Snap Shot 55% 48%
Aimed Shot 115% 75%
Poměrně ničivá, jinak však chabě využitelná zbraň.



LASEROVÁ PISTOLE (Laser Pistol)

Auto Shot 28% 25%
Snap Shot 40% 20%
Aimed Shot 68% 55%
Pokud ještě nemáte laserové pušky, určité tyto pistole využijete.



LASEROVÁ PUŠKA (Laser Rifle)

Auto Shot 46% 33%
Snap Shot 65% 25%
Aimed Shot 100% 80%
Velice užitečná zbraň, jedna z nej-používanějších. Hlavně proto, že nepotřebuje náboje a má Auto Shot.



TĚŽKÁ LASEROVÁ ZBRAŇ (Heavy Laser)

Snap Shot 50% 33%
Aimed Shot 84% 75%
Poměrně silná zbraň, nemá však Auto Shot.



PLASMATICKÁ PISTOLE (Plasma Pistol)

Auto Shot 50% 30%

Jak jsem slíbil v minulém čísle, bude v tomto pokračování návodu na UFO následovat seznam všech zbraní a přístrojů pro vojáky, a všech budov, které si v této hře můžete postavit, včetně popisu a důležitých informací.

Snap Shot 65% 30%
Aimed Shot 85% 60%
Jak všechny, je též málo výhodná.



PLASMATICKÁ PUŠKA (Plasma Rifle)

Auto Shot 55% 36%
Snap Shot 86% 30%
Aimed Shot 100% 60%
Málo používaná, potřebuje náboje.



TĚŽKÁ PLASMATICKÁ ZBRAŇ (Heavy Plasma)

Auto Shot 50% 35%
Snap Shot 75% 30%
Aimed Shot 110% 60%
Vynikající zbraň, asi nejlepší ve hře, avšak potřebuje náboje, proto je méně používaná než laserová puška.



BLASTEROMET (Blaster Launcher)

Aimed Shot 120% 80%
Nejsilnější zbraň ve hře, což je asi její jediná výhoda.



MALÝ RAKETOMET (Small Launcher)

Snap Shot 65% 40%
Aimed Shot 110% 75%
Ideální na dodávky, a uspávání vetřelců jinak nic moc.



GRANÁT (Grenade)

Jediná jeho výhoda spočívá v tom, že může zranit více vetřelců (nebo lidí) najednou.



KOUŘOVÝ GRANÁT (Smoke Grenade)

Lze ho využít při složitých bojových situacích, apod.



GRANÁT REAGUJÍCÍ NA POHYB (Proximity Grenade)

Tento granát, jak již plyne z názvu, vybuchne tehdy, "ucít-li" kolem sebe nějaký pohyb.



VETŘELECKÝ GRANÁT (Alien Grenade)

Působí stejně jako normální granát, má však silnější účinky.



SILNÁ VÝBUŠNINA (High Explosive)

Hodí se k neskonale monumentálně nesmírně mohutné enormně pekelné destrukci (no, tak žhavě to zase není - redakce).



DETEKTOR POHYBU (Motion Scanner)

Tento přístroj vám zjisti veškerý pohyb v minulém kole v určitém dosahu kolem vojáka. Většinou je však nepotřebný, protože když už nemůžete nějakého vetřelce najít, tak obvykle někde stojí (sedi) schovaný a ani se nehne.



MEDI-KIT

Tímto přístrojem se vám ve většině případů podaří vyléčit vašeho vojáka. Stačí k němu přijít, přístroj použít, ukázat na zraněnou část těla a použít správnou funkci Medi-Kitu.



OVLADAČ MYSLI (Psi-Amp)

Toto je velice potřebná věc, kterou vřele doporučuji. Můžete si vybrat z několika možností ovládnutí nepřítelovy mysli a nezáleží jak jste od něho daleko. Abyste mohli tuto zbraň používat, budete muset postavit psionickou laboratoř a tam dát vojáky cvičit. Na konci každého měsíce vám pak bude laboratoř reportovat, jak se který voják zlepšil.



OMRAČOVACÍ KLACÍK (Stun Rod)

Pomocí elektrického šoku omráčí vašeho nepřítele (někdy je dobré chytit živého vetřelce a odvézt si ho na základnu).



ELEKTRICKÁ SVĚTLICE (Electro Flare)

Velice výhodná v nočních bojích.

MYŠLENKOVÁ SONDA (Mind Probe)

Zobrazí vám všechny informace o nepříteli.

ELERIUM-115

Látka hojně využívaná pro výrobu nábojů, zbraní, letadel, apod.

Nyní následuje seznam všech budov, které si ve hře UFO můžete postavit. U každé uvádím jak dlouho trvá její stavba, jak je drahá a kolik stojí její měsíční výdaje.



PŘÍSTUPOVÝ VÝTAH (Access Lift)

Doba stavby 1 den
Cena 300.000\$
Měsíční výdaje 4.000\$
Zde a ještě v hangárech se mohou objevit vetřelci, pokud vám napadnou základnu, protože to je jediný přístup na povrch. První kroky vašich vojáků proto musí vézt na tato místa.



BYTY (Living Quarters)

Doba stavby 16 dní
Cena 400.000\$
Měsíční výdaje 10.000\$
Zde se může vyspat pohodlně 50 vědců, inženýrů či vojáků.



LABORATOŘ (Laboratory)

Doba stavby 26 dní
Cena 750.000\$
Měsíční výdaje 40.000\$
Laboratoř pro 50 vědců. Zde se budou zkoumat všechny věci, které přivezete z výprav a vymýšlet spousta dalších. Ze začátku jsou laboratoře velice důležité a bez nich byste se dál nedostali.



DÍLNA (WorkShop)

Doba stavby 32 dní
Cena 800.000\$
Měsíční výdaje 30.000\$
V této budově vám bude maximálně padesát inženýrů vyrábět vše, co budete potřebovat. Jistě stojí za zmínku i to, že věci, které vyrábíte, v dílně zabírají také místo.



SKLADIŠTĚ (General Stores)

Doba stavby 10 dní
Cena 150.000\$
Měsíční výdaje 5.000\$
Skladiště je důležitá budova základny. Pokud máte malý skladový prostor, nemůžete nic vyrábět, ani vybavovat vojáky, apod.



MALÝ RADAR (Small Radar System)

Doba stavby 12 dní
Cena 500.000\$
Měsíční výdaje 10.000\$
Tento „malý“ radar má dosah 200 mil a 5% šanci na objevení průměrně velkého objektu každých deset minut.



VELKÝ RADAR (Large Radar System)

Doba stavby 25 dní
Cena 800.000\$
Měsíční výdaje 15.000\$
Velký radar má dosah 450 mil, takže se ukazuje být výhodnějším koupit si zrovna velký radar, protože vám pak malý radar „neužirá“ každý měsíc těch svých deset tisíc dolarů.



RAKETOVÁ OBRANA (Missile Defences)

Doba stavby 16 dní
Cena 300.000\$
Měsíční výdaje 500\$
Možnost zásahu je 50%.



LASEROVÁ OBRANA (Laser Defences)

Doba stavby 24 dní
Cena 900.000\$
Měsíční výdaje 10.000\$
Pravděpodobnost zásahu je 60%.



PLASMATICKÁ OBRANA (Plasma Defences)

Doba stavby 34 dní
Cena 1.200.000\$
Měsíční výdaje 12.000\$
Pravděpodobnost zásahu 70%. Nezapomeňte mít na základně náboje.



OBRANA FUSION BALL STŘELAMI (Fusion Ball Defences)

Doba stavby 34 dní
Cena 1.800.000\$
Měsíční výdaje 14.000\$
Pravděpodobnost zásahu nepřítele je 80%. Pokud máte tu možnost je opět nejlepší postavit si zrovna tuto obranu.



„OBLUDÁRIUM“ PRO VETŘELCE (Alien Containment)

Doba stavby 18 dní
Cena 500.000\$
Měsíční výdaje 15.000\$
V této budově můžete nechat vegetovat až deset vetřelců a pak je zkoumat a pozorovat.



GRAVITAČNÍ ŠTÍT (GravShield)

Doba stavby 38 dní
Cena 2.300.000\$
Měsíční výdaje 15.000\$
Zpomaluje nepřátelské lodě (obranné systémy mohou vystřelit dvakrát).



MYŠLENKOVÝ ŠTÍT (Mind Shield)

Doba stavby 33 dní
Cena 1.300.000\$
Měsíční výdaje 5.000\$
Vetřelci používají k nalézání lidí detekci mozkových vln. Tato budova obsahuje přístroj, který zabráňuje této detekci.



PSIONICKÁ LABORATOŘ (Psionic Laboratory)

Doba stavby 24 dní
Cena 750.000\$
Měsíční výdaje 16.000\$
Jak jsem se již zmiňoval, zde můžete nechat cvičit deset vašich vojáků pro práci s Ovladačem mysli.



DEKODÉR HYPERVLN (Hyper-wave Decoder)

Doba stavby 26 dní
Cena 2.000.000\$
Měsíční výdaje 30.000\$
Dokáže číst vlny ufovnů. Výsledkem je, že se dozvíte podrobnější informace o lodích vetřelců (typ UFA, úkol, atd.)



HANGÁR

Doba stavby 25 dní
Cena 200.000\$
Měsíční výdaje 25.000\$

NÁVODY

Elfí tábor

Pomocí Lloydy hůlky jsme se teleportovali do oblasti Rudých písků a dali jsme se na sever. V oáze jsme potkali starého známého - vyvolavače z arény. Ušetřili jsme jeho prohnání život a dozvěděli se o pokladu, který je schován v Dračím oku v západní části pouště. Severně od oázy je Elfí tábor, kde jsou uvězněni otroci. Promluvíli jsme se strážní u vchodu a nechali se vpustit za velitelem. Elfí vůdce se právě hádal s templářem z města Draj, a tak nebylo problémem jej přemluvit ke vstupu do aliance. Společnými silami jsme porazili Templářovu stráž a přemluvíli vůdce k propuštění otroků. Elfové opustili tábor a my odešli na sever.

Elfí karavana

Elfí karavana je seskupením několika vozů, které patří obchodníkům, kouzelníkům, jasnovídcům a tak. Mezi důležité věci patřila návštěva kouzelníka jménem Kel v jihozápadním voze karavany, který prodává pár magických předmětů a hlavně žlutý teleportační drahokam, který jsme koupili a zasadili do obelisku. Rovněž jsme se nedali zlákat Tobrianem, obchodníkem z vinem, protože jeho chování a vnucování vína blo přilíš podezřel. Drisana, velitelka tábora nás pověřila úkolem zbavit její karavanu nájezdů obrovských Balkazarových mager z jihovýchodu (karavanu trápily i nájezdy Wyvernů, ale od těch by měl být touhle dobou už klid). Přijali jsme její úkol, teleportovali se do oblasti rudých písků a dali se na východ před vchod do Balkazarova království.

Balkazar

Ve skalách před vchodem jsme se nejprve vydali doprostřed ruin a našli železný prsten. Po krátké potyčce se stíny a náboženskými fanatiky vedla naše cesta na sever, ke vchodu, kde jsme přesvědčili stráž o tom, že nechat nás jít dovnitř je to nejlepší, co mohou ve svém životě udělat.

V bludišti nešlo nic zajímavého, jen ve východní části jsme po krátkém rozhovoru se stráží prošli bez boje, tvrdíce, že hledáme spojence. Odešli jsme východní cestou přímo do Balkazarovy školy.

I když nás Balkazar už u vchodu varoval, nedali jsme se zastrašit a pokračovali - zlikvidovali stráž a vyslechli rozhovor o transmutaci. V jihozápadním výběžku bludiště je hromada důležitých knih, které jsme si pozorně přečetli. Potom nebyl problém projít bludištěm teleportů na severu, protože jedna kniha obsahuje básničku s určením směrů - Every Search Not Warranted Earns Naught - Nilragor - což znamená jdi na východ, jih, sever, západ, východ, sever, sever. Cestou přes teleport jsme našli kouzelný meč (Bone Draketooth) a zlikvidovali pár čtyřrukých obrů.

Vypravili jsme se na jih, do Balkazarovy komnaty. Ten šilenec se snažil přivolat Bezejmenného a my měli být jeho pomocníci. Přesto jsme mu přislíbili spojenectví a nechali se teleportovat do jeho svatyně. Jeho pokus o přivolání Bezejmenného nevyšel, a tak jsme Balkazara raději zabili. Nejprve jsme ale museli zničit jeho sílu, která je ukrývá v zrcadle v místnosti (jak se nepřímo píše v knize Focuses). Kromě pár Balkazarových předmětů je ve svatni i kouzlo MONSTER SUMMONING III. V jiné části svatyně přebývá Tanelv, respektive jeho duch, který nám z azničení Balkazara dal svoje brnění - nejlepší brnění v celém dobrodružství. Pak jsme se vrátili do Balkazarovy svatyně, zlikvidovali tři Wrocky a vloupili pokladnici, kde byla kromě peněz spousta užitečných a magických předmětů. Na cestě zpátky jsme magery, které už dále nebyly pod Balkazarovou mocí přiměli k zasazení nájezdů. Venku jsme se teleportovali změt do karavany a vyzvedli slíbenou odměnu.

Cestování

V tuhle chvíli byl čas na plnění podružných úkolů. Nejprve jsme se dali na jih a na západ, kde přebýval posel, kterého jsme zlikvidovali a neleželi kromě kouzla FIRE SHIELD i zajímavou zprávu. Pokračovali jsme na západ a na sever, do vesnice Gedron, kde jsme se dlouho nezdřeli - pouze předali Pilth Extract dvice jménem Linara ve východní části vesnice, a tak splnili první úkol elfa Notaku. Teleportovali jsme se zpět do země Rudých písků a od elfa přijali odměnu a nový úkol - získat Terror Bloom. Pak jsme se teleportovali do Cedrilte, u místního kouzelníka se na květ zeptali a dozvěděli se, jak jej získat. Dal nám dokonce roh, kterým lze přivolat pouštní bestii. Podle jeho rady jsme se dali na severozápad vesnice, kde jsme pod Hadím Stromem přivolali pomocí rohu obludu. Po jejím zlikvidování byl Terror Bloom náš a odměna od elfa také. Posledním úkolem bylo získat žihadlo z Mastyril, ale tenhle úkol jsme prozatím pouze



Potom co jsme přemluvíli velitelku vesnice Cedrilte jsme se vdali na další pouť po nehostinném a vyprahlém povrchu Athasu.

přijali a pokračovali v cestě.

Na jih od Rudých písků je napadená karavana. Na severu této oblasti je dřevěný můstek, poblíž kterého rostou liány. S pomocí liány jsme se spustili do podzemí pod můstkem, abychom zde našli ducha Tristram. Po chvilce přemlouvání nám Tristram dala drahokam-srdce, do kterého jsme její duši uzavřeli. Vypravili jsme se na povrch a teleportovali do vesnice Teaqueztz. Vyzvedli odměnu za prvního člena aliance (Cedrilte), vypustili vodu ve studni a sestoupili. Promluvíli jsme s Tynanem, a protože jsme měli jeho i srdce Tristram, uzavřeli jsme jeho duši do drahokamu, vstoupili do magického kruhu a pomocí jeho srdce jsme se teleportovali do svatyně podzemního chrámu. Tady jsme položili obě srdce na oltář a spojili tak duše obou milenců. Jako zázrakem se chrám opravil a my jej mohli prozkoumat. Kromě pokladů a cenností je v chrámu také Metal Storm Ring, což je velice silný magický předmět. Z chrámu jsme odešli západním východem, který ústí ve studni vesnice Gedron.

Gedron

Jste se rozhodli vyřešit všechny problémy téhle vesnice jednou provždy. Znovu jsme vyhledali Linaru - místní ranhojičku a pořádně jsme si s ní promluvíli. Zjistili jsme, že ves ovládá Wyrmas - zlý kouzelník a také to, že její sestra - Jasmine, byla unesena, neznámá kam.

Nejlepší řešením se nám zdálo promluvit si se starostou, ale ten, stejně jako ostatní vesničané mluvil velmi podivně, protože jeho mysl byla ovládána Wyrmasem. Ten se také po chvíli do starosty vtělil a nabídl nám „spolupráci“. Jako sběratel potřeboval dvě části sochy vystavené na návisi. Nabídku jsme přijali. Nemohli jsme se ale vyhnout troše zkoumání a za tapiserií na stěně starostova domu jsme objevili tajný vchod do Warmiasova doupěte. V truhle pod kobercem jsme kromě jiného našli i teleportační drahokam, který jsme umístili do obelisku na severovýchodní vesnici. Gedron jsme opustili východní branou.

Dark

Ostrov Ssuranů

Potom, co nás nějaký nešťastník varoval před nebezpečím, které zde hrozí, jsme pobili pár netvorů a v jihozápadní části našli tábor Ssuranů. Věděli jsme, že mají částsošky, a že by stačilo je pobít, ale intuíce naznačovala, že je i jiné řešení (a to je pochopitelně za více EXP POINTS). Proto jsme s těmito odpornými ještěrkami promluvíli a jejich část sošky odkoupili. Ze severního útesu jsme sešplhali až k hnízdům a byli jsme napadeni Mastyril. Z mrtvého šтира vypadlo žihadlo a tím byl splněn i poslední úkol elfa Notaku. Ještě jsme se ale nevraceli pro odměnu a pokračovali na sever.

Dakaren

Hned od začátku jsme měli pocit, že vše není v pořádku. Můstek spojující dva ostrůvky spadl a my museli nalézt jinou cestu. Sympatičtí bubeníci nám prozradili, že se snaží přivolat vodní stvůru, která pozdě obět přikovanou ke skále - ztracenou Jasmine. Nechali jsme bubeníky osudu a z jejich tábora vzali kotvu na provaze, se kterou jsme zachytili a spravili zničený můstek. Ten jsme bez obtíží překonali a došli na samý severovýchodní cíp ostrova, kde byla nebohá Jasmine přikována. Potom, co jsme ji osvobodili se objevila chapadla bahenního netvora, která jsme s přehledem zlikvidovali stejně tak, jako jsme porazili Dakarena - zlého druida, který vlastně druhou část sošky. Jasmine nás potom zavedla do ruin, kde schovala své knížky a pár kouzel. Teleportovali jsme se zpět do Gedronu a na návisi dali obě části sošky do rukou prohněhlého Wyrmasa. Potom se začaly dít divné věci. Socha obživla a Wyrmas na nás zaútočil. Nejen že jsme zabili jeho, ale dohnali a zničili i oživlousochu, protože jsme měli nejasné tušení, že by při příštím setkání nemusela být tak snadno porazitelná (pokud ji nezabijete, přidělá vám velké starosti při závěrečné bitvě). Poslední co scházelo bylo osvobození strážců vesnice na severu, kam jsme se okamžitě vydali.

Arantův tábor

Stráží jsme řekli, že nás posílá Wyrmias kvůli sošce a potom co nás pustil, promluvili jsme s Arantem - obchodníkem s otroky. Za 10 000 jsme od něj otroky koupili a zbavili se jej tak bez boje. V ohradě s muži z Gedronu je Karas - velitel, kterého jsme přemluvili k návratu do vsi, kam jsme se vydali i my. Linara byla s naším výkonem spokojená, hlavně potom, co jsme ji ukázali Jasmininy knihy. Potom jsme zašli za starostou, který byl už ve své normální podobě a dohodli podmínky členství v Alianci - druhá vesnice byla našel! Věděli jsme, že teď už stačilo dojít do vesnice Teaquetztl a svrhnou nadvládu města Dray a jeho templářů, ale chtěli jsme ještě nabyt dostatek zkušeností a případně nalézt i něco užitečného, takže jsme se vydali na průzkum zbytku Athasu. Naše kroky vedly na jih...

Horké prameny

Horké praveny okupuje šílený templář Theofill snažící se zde vydolovat měď, jak nás informoval muž, který se vedle nás objevil po vstupu na půdu pramenů. Vyhledali jsme templáře a přesvědčili jej, že máme důkaz o tom, že zde měď není - svolil a my mu předali detektor kovů, který jsme schovávali pro všechny případy. Sebrali jsme lopatu, která zde zbyla a pokračovali na jih (pochopitelně lze všechny pobít, ale není to správné řešení).

Oáza

Nešťastný Druid v téhle oáze má problémy s templářem, který ji okupuje. Díky svému řečnickému talentu jsme se templáře zbavili bez boje. Stráží jsme zahali, že jdeme za velitelem, pro kterého máme zprávu. Řekli jsme, že zprávu jsme si zapamatovali, ale že ji pochopitelně nemůžeme říci pouhé stráž. Stráž zpanikařil, protože dostal strach a prozradil nám navíc heslo „dust devil“, se kterým jsme došli až k veliteli. Tomu jsme oznámili, že mu Dagolar nařizuje-

oázu opustit a když jsme i přes jeho odpor trvali na uposlechnutí, dostal i templář strach a oázu opustil (opět je možné všechny pobít, ale je to zdoluhavější a zbytečné). Teď už stačilo jen teleportovat se do oblasti Rudých písků a elfovi dát žihadlo Mastyril - odměnou nám byl magický štít. Už jsme bli dostatečně připraveni na návrat, a tak jsme se teleportovali změt do vsi Teaquetztl, kde nás čekali zástupci spojenců vesnic Aliance.

Ruiny Korbnotoru

I když byla radost z Aliance velká a naše zásluhy patřičně oceněny, armáda Draje se zformovala a pochodovala proti nám. Když jsme chtěli Teaquetztl opustit, uslíšeli jsme hlas vzionáfe a jasně prorocství - museli jsme najít láhev s džinem, která je v dávno zapomenutém a ztraceném městě Korbnotoru, kam jsme byli jako zázrakem přeneseni... Psurlon u brány nás vyprávěním příběhu o zkáze Korbnotoru (detail viz charakteristika postav, SCORE 6) přiměl ke slibu pomoci - přinést láhev s džinem. Uvěřili jsme mu a pokračovali dál do města. Hrůzné rozhovory s dávno mrtvými obyvateli města, kteří se domnívali, že je vše v pořádku a že je dnes den Craggovy popravy nás provázal celou cestou za králem, který nám po pravdě vysvětlil celou pravdu - svoji hloupost a namyšlenost, přivolání Psurlonů. Llodovu smrt. V severovýchodní části jsou komnat kouzelníka Llada, kde jsme našli jeho svitek a magickou kouli s pohledem do minulosti. Poznali jsme, že Llod byl příliš arogantní a namyšlený a že podcenil zlobu Psurlonů, kteří jej zabili při přivolání. Vydali jsme se směrem na severozápad a cestou používali kouzlo DETECT TRAP, protože cesta je pastmi přímo poseta. Tělo na konci chodby zmizelo a my se teleportovali za ním. V dlouhé chodbě jsme cestou už pobíjeli Psurlony hltající Craggovo tělo, které jsme po dlouhém a vyčerpávajícím boji získali a teleportovali se před vchod do mauzolea. Psurlona u vchodu jsme

přelstili slovy, že jdeme zničit Cragga a po překonání několika pastí jsme stanuli před duchem Cragga samotného. Cragg - hrdina, který se snažil odvrátit zkázu říše a přivolání nelidských Psurlonů má jediné přání - svoje tělo, které jsme na jeho přání položili na oltář v mauzoleu, když jsme si předtím poslechli jeho příběh o onom osudném dni, kdy blo město zasypano pískem. Potom, co jsme tělo položili na oltář, nám Cragg dal svou láhev s Džinem a popravčí sekeru. Na nic jsme nečekali a promluvili si s džinem, který nám dal magické rukavice a slíbil splnit tři přání. Ta byla snadná - chtěli jsme bohatství (1 000 000), uzdravení zranění a pomoc v nadcházející bitvě s armádou Draje. Džin nám přislíbil pomoc stínové armády a teleportoval nás na bojiště do míst, kde byl velitel armády - Kraxis, se svou elitní stráží. Poslední bitva začala a po její konec byl i konec

hry DARK SUN (mimochodem, ta bitva je velice těžká a namáhavá, protože Elitní vojáci jsou skoro nepremožitelní. Nejlepší taktikou je použít kouzlo „pavučina“, co nejvíce nepřátel znehybnit a pobíjet je postupně. Zkuste to a hezky se bavte!).

ICE

NÁVODY

score
magazín počítačových her

score	70%
Název hry:	DARK SUN
Výrobce:	SSI
Žánr:	Fantasy
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	70%
Grafika:	75%
Zvuk:	70%

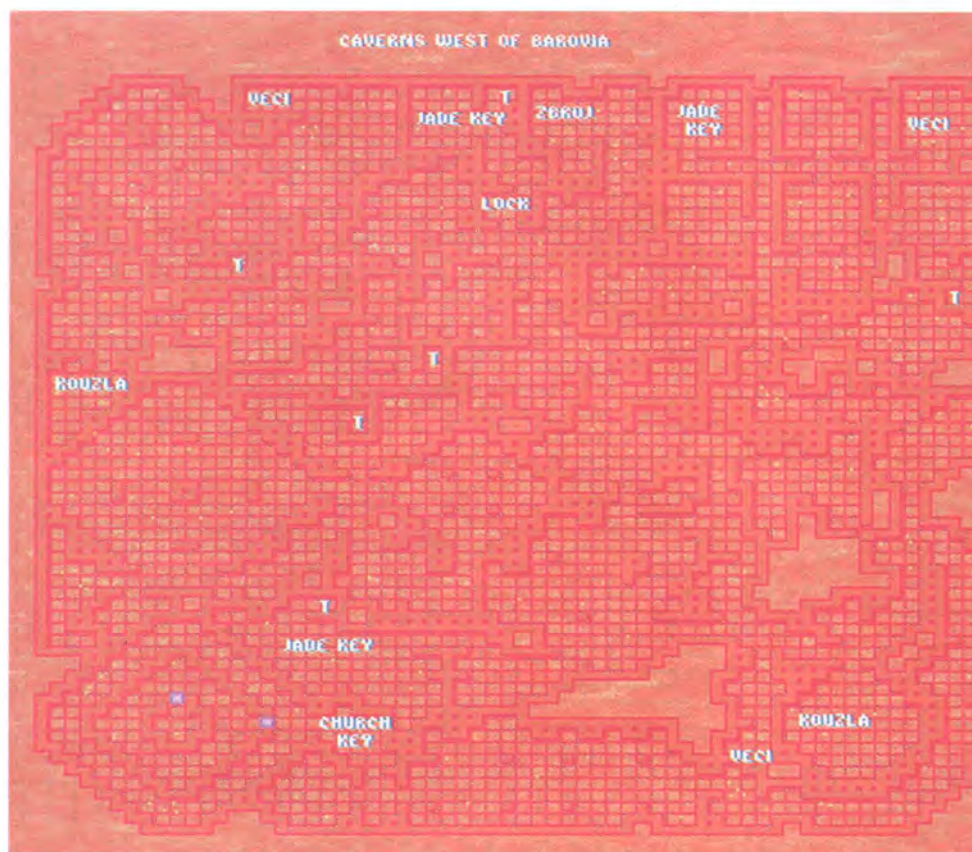


The Drajan army commander, Kraxis, looks you over, sneering. "I must congratulate you on raising the rabble from the wastes into such a force. But, I must tell you that you have no hope against the might of Tectuktitlay's elite forces! Prepare to die!"

Na tomto návodu jsem si dal obzvláště záležet a snažil jsem se být maximálně přesný. Pokud v něm najdete sebemenší chybičku nebo přijdete na jiné způsoby řešení, pošlete dopis s titulkem „Ravenloft“, otiskneme vaše poznámky a připomínky, tento super dungeon si pozornost jistě zaslouží. Úkolem hry Ravenloft je vypátrat ukradený amulet vašeho pána, lorda Dehlta. Ukradl ho dábelický vampír Strahd Von Zarovich, který vás přenesl do své šeré země, jež je neprodyšně uzavřena magickým prstencem. Je asi jasné, že cílem všeho bude zabit Strahda a amulet mu vzít. Musíte se však ještě vrátit domů, což se vám podaří pouze přenesením vaší party do jiné dimenze. Musíte proto vypátrat knihu Catalog of Outer Planes od zesnulé kouzelnice Trimie. V tomto svazku si přečtete, jak je možno se ze zjevení země Barovia dostat ven. Na to, abyste sílu Catalogu aktivovali, musíte nalézt a shromáždit pět magických předmětů: 1) samotný ukradený amulet lorda Dehlta „Lord Dehlth's Holy Symbol“ je prvním z nich, budete muset zabit Strahda, abyste ho získali. 2) ohnivý rubín „The Fire Gem“ dostanete odměnou za očistění cti zavražděné rodiny Barovianského zlatníka, jehož duch vás posedne, vstoupíte-li do jeho domu. 3) pírkó vlkočavran „Feather of Wereraven“ dostanete darem za vysvobození vězně z jedné z věží zámku Ravenloft. 4) taroková Karta Mlhy „Card: the Mist“ leží na zemi za tajnou místností zamčenou na netopýří klíč v knihovně v komnatách pláče „The Weeping Rooms“ v zámku Ravenloft a 5) elfí koruna „Elven Crown“, kterou dostanete za odměnu, vysvobodíte-li duši zabitého Strahdova bratra Sergeje z hlubin jeho krypty na hřbitově.

Další nutné potřebné věci (kromě klíčů) jsou: amulet kasty havranů „Amulet of the Ravenkind“, potřebný k pokolení Strahda. Získáte ho rozštípnutím mohutného dubu v Mrtvém lese (Undead forest). Nezbytné nutné je získat získat hůlku Znovuzrození „Wand of Rebirth“ k oživení klerika, jenž uprchl z Ravenloftu, a dá vám od zámku klíč. Tato hůlka byla pohozena na zemi v jeskyních Caverns below Iyylis. K překonání jedovaté mlhy musíte koupit kouzelný nápoj Vistání Potion za 15 zlatých od cikána v hospodě. Toto byl tedy úplný přehled důležitých předmětů, bez kterých hry nedokonzolíte. Samozřejmě se v návodu zmíním i o dalších důležitých věcech, z nichž už ale žádná není nezbytná k dohrání hry. Proběhl jsem každou chodbičku v celé hře, a složil mapy. Ale pozor, otiskujeme pouze mapy všech interiérů. Exteriéry jako Severní Svalichskou Cestu (Old Swalich Road North) nebo okolí starého kláštera (Old Church Grounds) jsou příliš rozlehlé a není třeba je mapovat. Výjimkou je Mrtvý les, jehož mapu uvádím kvůli teleportům a lokaci starého dubu. Naopak z interiérů jsem vynechal místnůstky malých domů ve městě a kobky na hřbitově, které jsou tak těsné, že by mapy opět neměly význam. Na mapách jsou vždy vyznačeny primární věci, které v dané úrovni musíte sebrat, popřípadě předměty, pro které jste do kobky vůbec lezli. Až na potížové výjimky jsem neoznačoval tlačítka a teleports, protože jich jsou některé úrovně plné a mapy bych tak začmáral, že by se v nich nikdo nevyznal. Průchozí stěny jsou pochopitelně označeny všechny. Co se přístřeží týče, detailně se jimi v návodu nezabývám, protože jsem je abecedně sesumíroval na konci textu s vyčerpávajícím popisem kde se vyskytují, co jim vadí, apod. Tolik k úvodu a teď už návod:

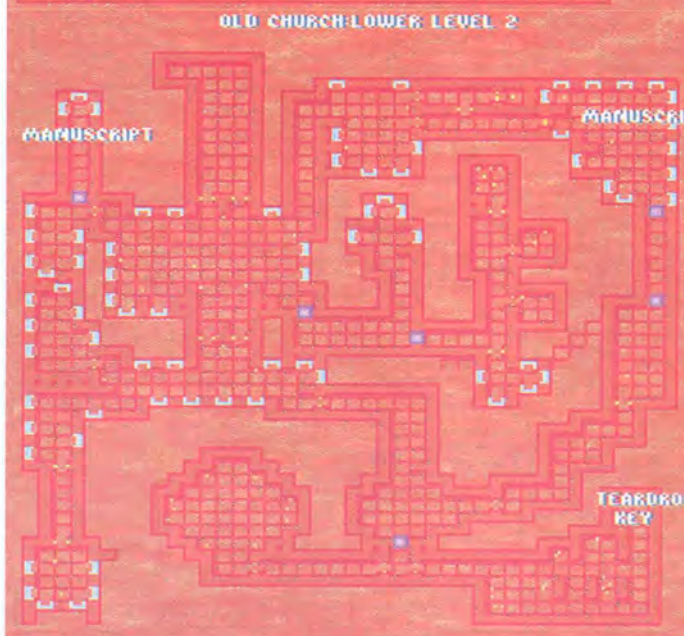
Při vybírání charakterů doporučuji jednoho lidského bojovníka, dobráka od kosti, možná paladina. Druhý může být buď klerik nebo mág, avšak doporučuji spíše mága, který má více bojových kouzel. Začátek hry spočívá pouze v tom, že musíte zabit zloděje, který prchá lesem. Až posbíráte jeho věci, budete přeneseni k zámku Ravenloft. Mezi jeho věcmi je i vysvětlující listina, kterou si, stejně jako i všechny ostatní, později naleznete listiny, důkladně přečtěte, jinak nebudete vědět, o co jde. Země ovládaná ze zámku Ravenloft je poměrně malá. Není z ní úniku, jelikož je obklopena souvislým pásem mlhy, po jejímž vdechnutí odumírají lidské vnitřnosti. Krutě zde vládne dábelický kníže Von Stroth, který sídlí na zámku a jehož podpis je na každé z roztroušených mrtvol. Je to také on, kdo vám ukradl magický amulet, takže ho budete muset zničit, abyste amulet získali zpět. Začínáte v menším lesku s ubohými vlky a gobliny, které pobít není překážkou, ale potěšením. V jihovýchodní části lesa můžete oslovit a najmout svalnatého obchodníka. Přibližně uprostřed lesa najdete žalostného vesničana, který pátá po svém synovi, později se s ním setkáte také v jeho domě ve vesnici. V malém podzemníku pevnůstky, u které začínáte, najdete první tlačítko na stěně, které otevírá dveře k několika předmětům na cestu - k vyzbroji, lahvičkám, atd. Tyto předměty budete jako obvykle, nacházet téměř všude v průběhu celé hry, takže se o nich ani nebudu zmiňovat. Zaměřím se pouze na podstatné věci. Až se projibete lesem, dostanete se na prastarou cestu Old Swalich Road, po které se vydejte na sever. Po cestě budete napadeni hejnem lupičů, po jejichž pobiti

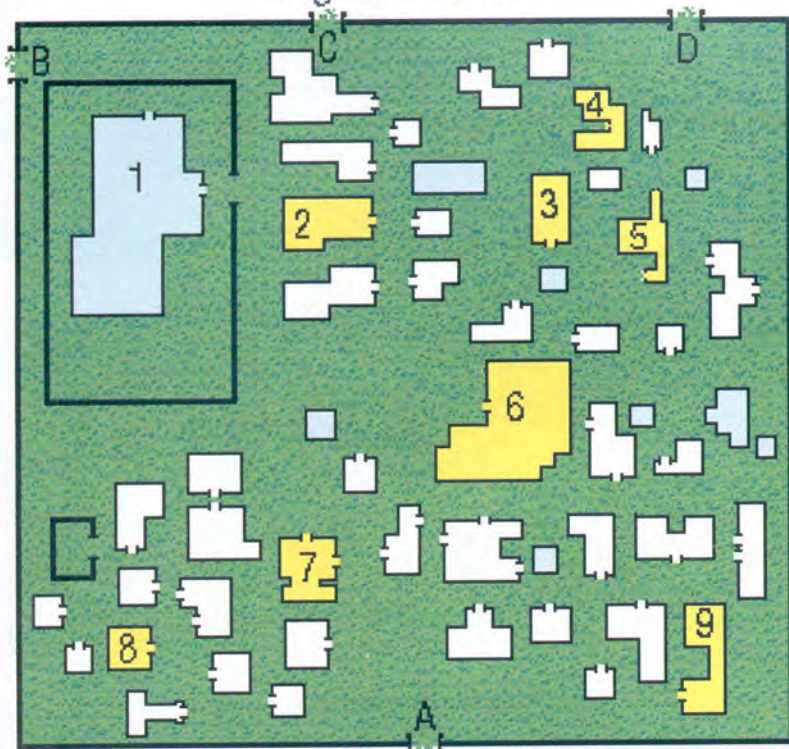


se od velitele dozvíte o tajné skrýši raubiřů schované za kamenem se šipkou. Tento kámen najdete a stěnu za ním důkladně prohledejte - a vida, malíček tlačítko je na světě. Později přijdou ještě mnohem menší a neviditelnější. V odhaleném koutě lesa pobijte zbrojníky a pořádně proberte jejich tábořiště, kde o užitečné věci není nouze. Pokračujte cestou na sever. V noci můžete být napadeni rojem Darklingů, kteří mají otrávené zbraně. Za chvíli dojdete do vesnice Barovia.

Ves Barovia je jediné obydlené místo, které potkáte, všude okolo se rozkládají pustiny zamořené stovkami zrůd všeho druhu. Vesnice je velmi důležitá, proto jsem ji detailně zmapoval. Nejen ožralčkům, ale i kulturním centrem je místní hospoda. Doporučuji se v ní „ubytovat“, tj. najít si nějaký pokoj, kam si budete snášet věci, které vás momentálně zbytečně zatěžují, ale později by se mohly hodit. Promluve si také s hospodským Bray Martikova, který se později stane důležitým prostředníkem v komunikaci s vlkočavran. V noci se po vesnici potulují raubiři, které pobijte je opět spíše potěšením nežli naopak. Cikána v hospodě (z neznámých důvodů si zdejší cikáni říkají Vistání, což je ale pořad lepší než Rómové) se zeptejte na jeho

score	90%
Název hry:	RAVENLOFT
Výrobce:	SSI
Žánr:	Horror
Styl:	Dungeon
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	95%
Grafika:	95%
Zvuk:	90%





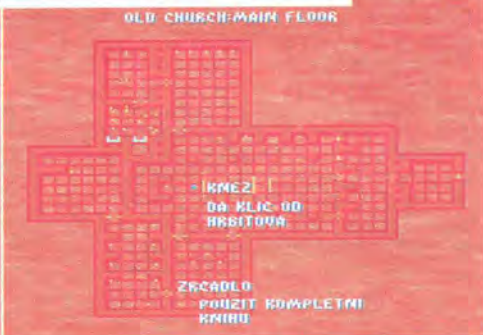
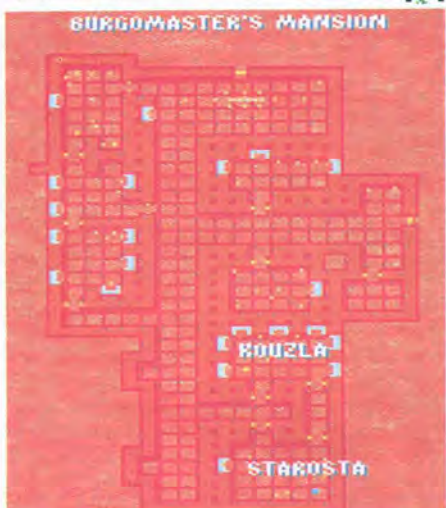
- 1 - starosta
- 2 - vesničan
- 3 - vlkodlakův dům
- 4 - duch a jeho poklad
- 5 - východ z katakomb
- 6 - hospoda
- 7 - bojovnice
- 8 - bláznivá baba
- 9 - schůzka s havrany (později)

- A - vchod z jižní swalské cesty
- B - k jeskyni pod Iylysem a k vlkodlakovi
- C - k zámku Ravenloft
- D - ke kostelu a ke hřbitovu

najal, ale ten buďto zrádně utekl nebo nebyl dost tuhý a odolný a někde po cestě chcipl (ne, nezajímá - red.) Později si povíme o speciálních lokacích ve městě: o domu s duchem, o katakombách a domu s poklopem a o vlkodlakově chalupě. Nejdříve se ale vydejte západním směrem, k podzemní jeskyni.

Před jeskyní stojí dívka s sátekem přes obličej, která je sice docela schopný klerik, ale neumí příliš bojovat. Hned jak vstoupíte do podzemí (The Caverns below Iylyse) a odemknete zámek Strothovým klíčem, zastoupí vám cestu neodbytný bojovník, kterého musíte najmout. Není špatný, ale dlouho se neohřeje, jelikož je to sám Stroth, který se baví vašim snažením a chce zkontrolovat, zda z jeho země skutečně zmizíte. Je paradoxní, že pokud v boji zemře, Von Stroth najdete v jeho zámku živého a zdravého, přičemž jeho kosti leží na zemi v jeskyni pod Iylysem. Podzemní jeskyně je docela jednoduchá, takový chabý dungeon pro rozhybání kostí, to pravé pravé přijde až o něco později. Kromě běžných smrtěk bloudí jeskyněmi ještě čtyři tvrdší exempláře jménem Kostěný golem. Budete je muset pobít, abyste se dostali dál. Nedoporučuji boj zblízka, spíše dva firebally z úctyhoďné vzdálenosti. Po cestě budete muset překonávat matoucí teleporty a iluzorní stěny (viz mapa). Cílem všeho je nalézt klíč od kláštera, který se váli na zemi těsně před portálem a „Wand of Rebirth“, hůlku znovuzrození. V levé dolní části mapy nakonec objevíte portál samotný, vstupte do něj a šup, jste zase zpět před jeskyní. Celé to vlastně na nic nebylo, až na kouzelnou hůlku a klíč ke klášteru, který běžte hned použít.

V klášteře (The Old Church: Main Floor) narazíte na malé množství ohnivých psů, které není problém zneškodnit. Je tu však několik důležitých věcí, které musíte udělat. Nejdříve najdete mniha bez duše, modliho se u oltáře. Uvidíte, že s ním není žádná řeč. V místnosti vedle něj narazíte na podezřelé zrcadlo, do jehož hlubin byla duše představeného mniha zakleta. Kousek dál najdete malé tlačítko na zdi, které vám umožní přístup do tajné místnosti, kde na zemi leží kniha „Tome of Evil Artifacts“ s popisem, jak vysvobodit duši zakletou do zrcadla. Kouzelné zařídkadlo je však z knihy vytrženo a roztrháno. Jeho čtyři kusy se váli po sklepení kláštera (The Old Church: Lower Level I). Zájemci o vyřešení sekundárních úkolů ve hře musí v klášteře najít a uschovat tři speciální listiny: Smíření (Special Scroll of Atonement), Vyléčení nemoci (Special Scroll of Cure Disease) a Odstranění prokletí (Special Scroll of Remove Curse), listiny použijete později. Co ovšem musíte udělat je



Ravenloft

skrytý tábor a nechte se tam se zavázanými očima odvést. Vědმა vám toho moc nepoví, protože je to stejně dohazovačka dábla Van Strotha, ale aspoň uvidíte pár hezkyých obrázků. Nyní se vydejte do starostova sídla (mapa Burgmeister's Manor). Najdete starostu a promluvíte si s ním. Nechte se odvést do zámku, kde vás v jídelně vpravo od brány uvítá sám Stroth. Dá vám klíč k podzemní jeskyni a požádá vás, zdalipak byste v této jeskyni nevyhledali magickou bránu, jež je jedinou cestou ven z této země. Ve skrytu duše doufá, že neodoláte a do brány vstoupíte, čímž se teleportujete pryč a bude od vás pokoj, ještě netuší, jak se přepočítal. U starosty si hová i krásná elfka, která je dobrý klerik a může se vám hodit. Prohlédáte-li pečlivě jeho dům, naleznete knihu „Von Richten's Guide to Werebats“ zabývající se odčarováním vlkodlaka zpět na člověka. Zpět ve vesnici si na mapě všimnete čtyř bran. První z nich leží na jihu, je to ta, kterou jste přišli, tam již není a nebude nic zajímavého. Druhý východ protíná hradbu na západě a vede k jeskyni, ke které vám Stroth zapůjčil klíč a k doupěti vlkodlaka. Další východ je na severu, vede přímo k zámku Ravenloftu, ale tam se půjde až mnohem později. Poslední, severovýchodní brána ústí ke klášteru, za nímž dále leží velký hřbitov. U jižní brány přebývá v malém domečku šílená babizna. Vede podivné řeči, ale nemyslím si, že má nějaký účel. Taktéž bez účelu je muž ve středních letech tesknící po svém ztraceném synovi, který žije v jednom z domků před branou do starostova sídla, toho jste potkali už v lese. V jednom z vesnických domů (viz mapa) si můžete najmout schopnou bojovnici, abyste na akci byli tři, ale není to podmínkou. Pokud vás to zajímá, tak já jsem Ravenloft dohrál se dvěma původními charaktery. Občas jsem sice někoho

pobrat čtyři kousky vytržené stránky (pozor na průchozí stěny a na to, že útržky listu se musí dávat do knihy). S kompletní formulí se vraťte k zrcadlu. Knihu přechtěte a duše je volná. Teď si promluvíte s oživlým mnichem. Dá vám klíč od hřbitova a zmíní se o svém učni, jehož ostatky jste potkali o patro níže, na mapě jsem je zakreslil jako kosti. Bude se s vámi bavit pouze pod podmínkou, že nejste posedlí, pokud do vás již duch z města vstoupil, budete se muset vrátit o několik pozic zpátky. Vraťte se dolů a novice ožvíte pomocí magické hůlky „Rebirth“. Pokud s sebou máte klerika, je možné že ho ožví svými kouzly, ale já jsem klerika v partě zatím neměl. Oživlý je dobrý klerik, takže ho můžete najmout. Důležité ale je, že má u sebe klíč k zámku Ravenloft. Než opustíte klášter, nezapomeňte sebrat snad nejdůležitější knihu ve hře zvanou „Catalog of Outer Planes“. Leží v místnosti na JV, která je zamčená na malíčké tajné tlačítko. V knize se dočtete, že k velkému magickému rituálu potřebnému k přenosu do jiné dimenze potřebujete pět speciálních věcí, které jsem i s místy nalezení sepsal hned v úvodu tohoto návodu.

Kdo chce, může si v tomto momentě splnit extra úkol vysvobození vlkodlaka. Přesvědčte se, zdalipak s sebou opravdu máte speciální listiny Atonement, Cure Disease a Remove Curse. Pokud ano, vraťte se do lesa západně od vesnice. Pokud jste tak ještě neučinili, zabijte bílého vlkodlaka. Prohlédněte skály severně od vchodu do jeskyně a najdete skryté vlkodlaci doupě. Na chudáka uvnitř použijte tři speciální listiny v pořadí, v jakém jsem je vyjmenoval. Dostanete klíč Blood Key, kterým odemknete vlkodlaci dům ve vesnici a najdete několik pomůcek na cestu. Tato akce však není nutná k dohrání hry.

ANDREW

(pokračování přístě)





Otočná pevnost je velmi složitou mechanickou hračkou, však si s ní svoje užijete.

Kromě samotného ostrova Myst se postupně budete přesouvat ještě do Měsíčního Věku „Selenitic Age“, Věku Kamenné Lodi „Stoneship Age“, Věku Mechanického „Mechanical Age“ a Věku Lesního „Channelwood Age“. Cílem hry je zjistit, který ze dvou synů vědce Atruse – Sirrus či Archenar způsobil zničení všech světů Mystu. Rozsudek však nakonec nezůstane na vás, protože se vám podaří pustit jejich uvězněného otce, který sám odhalí pravdu. V každém věku získáte jednu červenou a jednu modrou stránku. Musíte je vkládat do dvou knih příslušných barev v Atrusově knihovně.

Ziskáváte tak čím dál přesnější zpodobení obou bratří. Pravda bude ověřena teprve přinesete-li do každé knihy všechny stránky. Je dobré, že v této hře nemůžete být nijak zabiti nebo zakysnuti, uděláte-li něco špatně. Vždycky můžete pokračovat dál a všechno zkoušet třeba stokrát. Hra nemá ani žádný jasný konec, prostě všechno vyřešíte, uvidíte, jak otec se syny naloží a můžete si světy Mystu bloudit dál.

Začínáte na ostrově Myst. Musím vás upozornit, že tato hra je plná nejrůznějších hádanek, přičemž cesta k vyřešení nejjednodušších bývá velmi složitá. V tomto řešení naleznete na tyto hádanky přímo odpovědi, takže pokud je bezprostředně použijete, přijde o ono pověstné přicházení na kloub. Nejdříve se jdete podívat do knihovny. Přetáhněte si knihy v příhrádkách, kde je popsáno bádání vědce Atruse a jeho postřehy k jednotlivým věkům. Dvě knihy ležící na separé políčkách – červená a modrá jsou ony knihy důkazů, o kterých jsem se zmínil. Vedle každé z nich leží první stránka, kterou do obou vložte. Vidíte i dva obrazy – jeden otvírá chodbu za knihami a zavírá vchod a druhý naopak otvírá vchod a zavírá chodbu za knihami.

Je zde také mapa, na kterou se podívejte a rotovacím tlačítkem si zkuste otáčet linkou (otáčíte vlastně věž nad knihovnou). Díky tomuto návodu tohle vlastně dělat nepotřebujete, pouze vám vysvětlím, k čemu mi tato mapa a její funkce byla ve hře dobrá. U většiny budov na základním ostrově Mystu se nachází jedna páčka. Jakmile ji přehodíte, objeví se daná budova na mapě a linku na ni bude možno nasměrovat. Až bude nasměrována na některou z budov, zčervená. Můžete si to vyzkoušet například s hvězdárnou hned vedle knihovny. Přehodíte páčku u ní a na mapě na ni nasměrujete linku. Pak tukněte na obraz vlevo od knihovny a vejděte do tajné chodby. Výtahem vyjďte nahoru do věže, vylezte po žebříku se symbolem klíče a uvidíte na zdi vyryté tři datумы. Je to pouze pomůcka, kterou budete potřebovat ve hvězdárně, stejně tak nasměrování linky na jiné budovy otočí věž k jiným pomůckám, které vám popíší v návodu. Pro srovnání pomůcky uvedu, jsou celkem čtyři: a) tři datумы do hvězdárny, b) čas pro hodiny ve vodě, c) kód seřfu ve sruhu a d) velikost voltáže do podzemní elektrárny. U cesty od přístavu ke knihovně leží dopis od Atruse, který je adresován jeho ženě. Přetáhněte si ho a sestupte do doku, na místo, kde jste začínali. Ve stěně jsou zde napůl viditelné dveře, za kterými najdete sestupující schodiště. Dole se otočte ke vchodu a na tabulce vlevo zadajte číslík osm. Pak se otočte k bazénku na zemi, který je jakousi promítačkou a tukaním na něj si vyvolejte Atrusův vzkaz. Teď se půjdeme podívat do prvního, „Měsíčního“ věku, kde najdete další dvě důkazové stránky.

Jděte z kopce od knihovny, ale na opačnou stranu, nežli jsou doky. Po pravé straně uvidíte v lese budovu elektrárny. Vstupte dovnitř a po dlouhém schodišti sestupte k ovládacímu pultu. Nastavte 59 voltů. Vyjděte ven a otočte se čelem ke knihovně. Všimněte si dvou řad sloupů, čtyři po levé a čtyři po pravé straně cesty. Na každém z nich je jeden symbol. Stisknete-li ho, změní barvu na zelenou a bude aktivován. Aktivujte třetí a čtvrtý v pravé řadě a první a třetí v řadě levé (předpokládám, že se na sloupy díváte do kopce, směrem nahoru). Teď se vydejte rovně a okolo knihovny jděte po vrcholku ostrova dál, až k raketě. Měla by být otevřená. Uvnitř se otočte doprava a podívejte se na piano. Zahrajte kombinaci kláves, která je zakreslena na poslední stránce knihy o „Selenic Age“, jež se nachází v knihovně. Poslouchejte tóny a melodii přehrajte do řízení rakety naproti pianu. Lidem, kteří jsou postiženi absolutním hudebním hluchem na tomto místě nepomůže ani svatá pana Maria. Pak stiskněte větší tlačítko na tomto „zvukařském“ pultu a raketa vás přenesse do Měsíčního Věku. Zde je to jednoduché. Jde pouze o to, dostat se zpátky, protože hledané stránky se jen tak povalují u antény zničí zvukem vody a u antény zničí zvukem varhan. Je zde celkem pět antén, které musíte nejdříve všechny aktivovat a potom navštívit vysílací stanici. Tam nasměrujte jednotlivé kamery na pět antén. Pak stiskněte tlačítko spuštění a získáte správnou kombinaci zvuků pro vstup do výťahu. Zavřených dveří od výťahu jste si možná již všimli, protože se nachází poblíž místa, kde jste se v tomto věku objevili. Chcete-li si zkrátit cestu, můžete celý tanec s anténami přeskočit, protože správná kombinace zvuků k otevření těchto dveří je: zvuk fujary, zvuk vody, zvuk větru, zvuk bouřící sopky a zvuk hodin. Kromě zvuku varhan je jednoduché vše ostatní poznat. Fujara zní jako pouhé zazvonění několika tónů, jelikož ale všechny ostatní zvuky bezpečně poznáte, můžete si dovolit experimentovat (navolené zvuky se po stisknutí tlačítka nevrací do původní polohy). Výtahem sjedte do podzemní chodby, která vede k malému metru. Vlezte do něj a usedněte doprava k řidičskému pultu. Stisknutím „Forward“ budete vypuštěni do zdoluhavého bludiště spleťtých kolejnic. Pomocí šipek vlevo a vpravo a tlačítka Forward jeďte podle kompasu na N, W, N, E, E, S, S, W, SW, W, NW, NE, N a SE. Tlačítkem „Backtrack“ se kdykoliv můžete vrátit na začátek, kdybyste se ztratili, ale pokud se budete držet direkti, k bloudění by nemělo dojít. Na konci bludiště vás kniha přenese zpět do knihovny. Zdoluhavou akci s metrem si, bohužel, zkontrolujete ještě jednou, až se budete vracet s druhou stránkou.

Další cesta povede do Věku Kamenné Lodi. Najděte tři datумы, které jste si opsali na vrcholku věže na začátku hry. V knihovně nalistujte v knize o Kamenné Lodi stránky se souhvězdími a zakreslete si seskupení hvězd a jím příslušné symboly. Vstupte do stavby vedle knihovny, tlačítkem vpravo od dveří zhasněte světlo a usedněte do křesla. Zavřete panel a zadajte na číselníku první datum. Pak panel otevřete a rozestavění hvězd na stěně před vámi srovnajte s náčrtý z knihovny. Pak stejné postupujte ještě s dalšími dvěma datумы, čímž získáte tři symboly. Tuto část jste mohli opět přeskočit, protože symboly jsou: brouk, had a list. Teď jděte k radě osmi sloupů, se kterými jste již dováděli před vstupem do Měsíčního Věku.



Zatíši s lodí vestavěnou do skály a majákem.



Tento domek v korunách stromů není zrovna romantickým místem „pro dva“.



Krajinka.

Aktivujte sloupy se symboly brouka, hada a listu. Nezapomeňte vypnout sloupy, které jste zapnuli minule a které tímto symbolům neodpovídají! Až budete mít stisknuty správné znaky, země se zachvěje, čímž poznáte, že je vše hotovo. Na první pohled se sice pouze vynořila lodíčka z fontány, ale už na pohled druhý zjistíte, že se vynořila i potopená loď v přístavu. V její kabině najdete knihu, která vás přenesle do Věku Kamenné Lodi.

Nejdůležitějším místem zde je malá budka s deštníkem vlevo od startu. Jsou v ní tři čerpadla, každým z nich odčerpáte či načerpáte vodu do určitých lokací ostrova. Přímou naproti tomuto deštníku je malý maják. Odčerpajte z něj vodu pravým čerpadlem a jděte po točících schodech do jeho sklepení. Tam se podívejte na bednu a vypusťte z ní vodu páčkou při jejím dolním okraji. Než se vrátíte k pumpám, páčku na bedně přehodte do původní polohy. Nyní maják znovu napumpujte, bedna vyplave na úroveň vchodu. Odemkněte ji klíčem na řetězu, který leží na podlaze a klíčem z bedny odemkněte poklop ve stropě. Nahoreťte klikou a dívejte se na baterii, zda je nabitá. Klikou točte plynule, tj. kurzorem ji chytte a otáčejte dokola aniž byste kurzor pustili. Baterie bude plná, až se změní červené světélko ve žluté. Tím na chvíli rozsvítíte všechny tři chodby vedoucí do podzemních prostor pod skálou. Jděte po dřevěném schodišti na vrcholke hory a podívejte se do dalekohledu. Nasměrujte ho nad věžičku majáku, kde se kompas zastaví na 135ti stupních. Zapnutím prostřední pumpy se zbavíte vody v obou vchodech vedoucích do skály. Každá z těchto chodeb vede do pokoje jednoho z bratrů. V každém z pokojů je jedna stránka do knihy doznání, což znamená, že se sem budete muset ještě jednou vrátit z Mystu. Problémem teď ale je, jak se vrátit na Myst. Za předpokladu, že cesty do skály máte osvětlené, pořádně prohledávejte stěny, protože z každé chodby odbočují jedny tajné dveře nebo spíše dvířka schovaná při zemi, které ústí do spojovací chodby mezi oběma schodišti. Uprostřed této chodby najdete na zemi velkou větrnou růžici. Nastavte na ní 135 stupňů (12-té tlačítko počítáno od severu na pravou stranu) a trochu blikne světlo, signál, že jste rozsvítili v otcově kabině. Teď se jen vraťte k pumpě a použijte levé čerpadlo, tím si zpří-



Tatičkova pracovna nevypadá špatně, ale chybí mi tu fax a alespoň jeden monitor.

Myst

stupněte přístup do útrobu lodní zádi. Tam sejděte po schodech a dole dvakrát klikněte na stůl, objeví se kniha, jež vás přenesení zpět na Myst. Ale nezapomeňte se na Kamennou Loď vrátit ještě pro druhou stránku.

Dále si probereme Lesní Věk. Dostat se do něj je ošemetná záležitost. Jděte dolů z kopce okolo jezírka s lodičkou a těsně před mořem uhněte doleva do lesa. Vjedete do dřevěného srubu, otevřete trezor kódem 724, vezměte sírku z krabičky a škrtněte s ní o zapalovátka. Pak se otočte a sirkou zapalte plamínek v levé dolní části kotle. Zeleným kurzorem otáčejte chvíli kolem vedle kotle. Uslýšíte pomalé zvuky stoupajícího výtahu. Počkejte, až tyto zvuky ustanou, v tomto momentě je dřevěný výtah za chatou v nejvyšší poloze. Teď otáčejte červeným

sveze do místnosti s knihou teleportující do Lesního Věku.

Najdete větrný mlýn na malé skále, do něhož vede po zemi železná trubka. Trubka ústí do železného zásobníku vody, který musíte otevřít otočením kohoutku. Následuje chození po cestičkách a směřování vody

kursorem kolem tak dlouho, dokud plamen v kotli úplně nezhasne. Jděte za srub, kde počkejte, až se kabina výtahu spustí na vaši úroveň a rychle vstupte dovnitř. Setrvačnost výtahu vás

score

Název hry:	MYST
Výrobce:	Broderbund
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	75%
Grafika:	90%
Zvuk:	80%

Tak tohle je ona osudná stránka s kódem pro krb-výtah.

trubkami na potřebná místa. To, že voda protéká trubkou jasně poznáte podle bublání vody v místnosti, kde se nacházíte. Nejprve vodu nasměrujte (na většinu styčných bodů trubek je páčka měnící směr toku) k výtahu uprostřed lesa. Do výtahu pak vstupte, zavřete dveře a přehodte páčku. Pokud jste vodu správně k výtahu přivedli, vyveze vás do druhého patra. Tady procházejte chatrčemi, dokud nenarazíte na malou červenou páčku, která otevírá dveře ke spirálovitému schodišti. Po schodišti sejděte zpět dolů. Teď vodu nasměrujte ke schodišti, po kterém jste sestoupili, vyjděte po něm zpátky nahoru a vstupte do výtahu těsně vedle něj. Ten vás odveze do třetího patra, kde mají bratři ve svých domcích dvě důkazové stránky. V lépe zařízeném domku najdete v šupletí pod postelí důležitý útržek stránky, který mluví o zvláštní kombinaci spínačů v základním věku, kterou budete potřebovat později. Zpět na Myst se dostanete následovně: nasměrujte vodu k motoru (stále doleva směrem od mlýna), motor nahodte a objeví se most. Za ním přehodte malou páčku, která vysune trubku a napojí ji na jinou. Do této trubky nyní musíte nasměrovat vodu. Výtah, ke kterému vede vás vyveze ke hledané teleportační knize. Obě stránky tradičně vložte do příslušných knih.

Nakonec jsem si nechal Mechanický Věk. Určitě jste si všimli zcela potopené věže pod kopcem se sloupem (je to poslední budova, ve které jste ještě nebyli). Postavte se čelem k ní a koly „natočte“ čas 2:40 na hodinách před vámi. Uvnitř ve věži nastavte seshora dolů čísla 2,2,1. Až tak učiníte, otevře se ozubené kolo na skále vpravo nad dokem. V objevivší se komůrce najdete knihu. Samotný Mechanický Věk není příliš obtížný. Východ z něj je přímo u místa, kde se objevíte. Musíte jen na pultu zadat symboly podkova, dva trojúhelníky s obdélníkem uprostřed, kolečko nad třemi trojúhelníky a půl kolečka. Pak stiskněte tlačítko a spustí se schodiště ke knize vracející na Myst. Dvě stránky najdete v kulaté budově před vámi. Nacházejí se v tajných místnostech za pokoji bratrů. Vchody do těchto místností jsou schovány při zemi za křesly. Ostatní zařízení v této zvláštní stavbě vám pomohou pouze k získání symbolů, které jsem vyjmenoval na začátku tohoto odstavce. Pro zvědavé popis, jak jsem se ke kódům dostal: uprostřed chodby spojující pokoje bratrů stiskněte červené tlačítko a sejděte do sklepení. Tak nastavte dva kroužky tak, aby se otvory překrývaly (zčervenají). Zpět nahoru, stisknutím červeného tlačítka schody opět zajedou. Vstupte do výtahu, vyjedete nahoru, stiskněte prostřední tlačítko a vystupte. Výtah trochu sjede, čímž získáte přístup k ovládání rotace budovy. Podle zvuků můžete rotovat budovou do celkem tří dalších pozic, na první a druhé z nichž naleznete kódy, třetí je prázdná - vede do moře. Je to poměrně zdlouhavá akce, takže raději popadněte stránku a vraťte se rovnou na Myst.

Teď už máte v každé z knih všechny stránky. Poslechněte si výpovědi bratrů a jděte do doku. Za předpokladu, že máte všechny ostatní páčky na ostrově přehozené na „zapnuto“, přehodte páčku v doku dolů na „vypnuto“ a z tajné přihrádky vyjměte bílou stránku. Vraťte se do knihovny a podle slov obou bratrů vyhledejte mezi knihami na pravé straně prostřední poličky zvláštní deník obsahující kódové obrazy. Nalistujte stránku, kterou vám bratři prozradili. V mém případě to byla strana 158, variabilita je možná, ale nepravděpodobná. Obkreslete si obrázek. Vlezte do krbu, stiskněte tlačítko po levé ruce a na tabuli zadejte kód podle obrázku překresleného z knihy. Krb se otočí. Vložte bílou stránku do zelené knihy, promluvíte si s Atrusem a teleportujte se do jeho Věku. Dejte mu bílou stránku a je to. Otevřený konec mě ovšem trochu rozladil...

ANDREW

Minule jsme skončili otevřením země do necromancerských kobek. Uvnitř stačí podle mapy najít malý pokojík beze stropu v severovýchodní části krypty. Poznáte ho podle toho, že na dveřích je natažená pavučina a uvnitř se válí zombie na malém oltáříku. Do tohoto pokojíku vstupte a propadnete se do nižší části katakomb. V obou patrech katakomb dáváte pozor na podezřelé praskliny v zemi, kde se můžete propadnout do ohnivé kaše. V dolním patře na vás čeká test zesnulých Necromancerů. Dojděte k první mrtvole hovící si na vyvýšeném oltáříku a rozpovídejte ji kouzlem Mrtví Mluví. Řekne vám princip testu - Necromanceři si vás budou mezi sebou posílat a učit vás nová kouzla, s jejichž pomocí se dostanete k samotnému Králi Hory, což je jiný název Titána Lithose. Také vám tato mrtvola otevře cestu na sever do testovací oblasti tím, že odčaruje několik krápníků, které vám původně blokovaly cestu. Není se kam ztratit, prostě jděte pořád za nosem, vyhýbejte se padajícím krápníčkům a dělobuchům a hlavně sbírejte všechny ingredience, jež se vám přilepí na cestu, protože je budete nutně potřebovat ke kouzlení. Test probíhá tak, že vám každý Necromancer prozradí kouzlo, které byste měli na cestě k dalšímu kontrolnímu Necromancerovi použít. Jedna z mrtvol, myslím že ta předposlední, říká něco o tom, že vám nevěří. V podstatě má pravdu, protože i Titána Lithose nakonec zabijete. Trochu jsem se ale strachoval o výsledky testu, protože tento Necromancer měl něco o tom, že bude proti měmu vyučení orodovat u Lithose, ale buďte klidní, na výsledný ceremoniál to nebude mít žádný efekt. Kontrolních bodů je celkem šest, dostanete postupně tyto kouzla:

- 1) **Maska Smrti** „Mask of Death“ - ze dřeva a popravčího kápě, stanete se na chvíli „mrtvým broukem“ a některé příšery vás přehlédnou
- 2) **Kameňák** „Rock Flesh“ - ze dřeva a z hlíny, na chvíli vás obrní před silnými ranami, hned si ho vyzkoušejte na blesky v chodbě
- 3) **Přivolat Mrtvé** „Summon Dead“ - z krve, z kostí a ze dřeva, přivolat mrtvé pomocníky v boji, kterým stačí jen ukázat, koho zabít. Až ho oddělají, obrátí se proti vám. Také ukážete-li na něco, na co nelze útočit, půjdou po vás. Toto kouzlo doporučuji raději nepoužívat, ve válečném zmatku budete další zruřivce jen těžko sledovat
- 4) **Věčný Pokoj** „Grant Piece“ - z bahna a z popravčího kápě, odstraňuje duchy a zombiky
- 5) **Přežít smrt** „Withstand Death“ - ze dřeva, hlíny a bahna, pomáhá při pádech z velké výšky
- 6) **Golem Bahňák** „Blackmoor Golem“ - ze dřeva, hlíny, bahna, kostí a krve pomáhá při boji a při otevírání dveří. Zná také spoustu jiných příkazů, jak jsme zvyklí z české legendy o Golemovi. Umí se zastavit a znova dát do pohybu, může fvat a odpudit tak menší havěť. Na rozdíl od jiných kouzelných pomocníků, kterých si užijete více než dost (např. Démon, vtr nebo zombie) je spolehlivý a neobrací se proti vám. Když ho už nepotřebujete, stačí se ho zbavit tím, že ho pošlete pryč. Prostě se rozteče. Bohužel, ho můžete vyvolat pouze z bahna, takže v místnostech, kde bahno není vám nepomůže. Také projdete-li branou a hra se bude nahrávat, golem práskne do bot

Za posledním Necromancerem se nachází scho-diště vedoucí zpět do prvního patra krypty. Tam se pusťte po laně dolů ze srazu nebo skočte s kouzlem Přežít smrt a dejte se na jih. Nablízku jsou dveře vedoucí na východ, do teritoria Lithose. Ted vás čeká velice spletitá a svízelná cesta zmateným systémem jeskyní. Jakmile se proklíčujete do obrovské místnosti plné kouzelných komponentů a z jihu uzavřené vodou, máte zpola vyhráno. Toto místo si pracovním nazveme „halou H“, protože se sem budete často vracet, hala H je důležitým orientačním bodem. Ve středu severní stěny této obří jeskyně (vpravo od vchodu, kterým jste přišli) vám zatarasí cestu velké dvoukřídlé zamčené dveře, dále vpravo jsou dveře menší, kterých si zatím nevšímejte. Jděte kousek jižně, až bude Avatar stát na hlíně a kouzlem od posledního mrtvého Necromancera si vyrobte Golema z bahna. Řekněte mu, ať vás následuje (Follow) a ať otevře velké dveře (Open Door). Projděte na sever. Směřujte na severových-

Ultima 8

Pagan



chod, až k podivně rozvalině osvětlené dvěma lampami. Přečtete suť a přehodíte páku uvnitř rozvaliny. Potom vylezte ven a přehodíte páku u levé lampy. Trochu se vraťte na jih a hned jak to půjde, odbočte na západ.

Přes propast by se zde nyní, po přehození pák, měly objevovat létající plošinky. Pomodlete se a pusťte se do skákání. Budete muset přeskákat celou sérii různě mizických a ujiždějících plošinek, je to strašná - censored -. Po skákačce dorazíte k nechtutnému testu s paprsky mezi sloupy. Volné místo poznáte vhozením modré houby mezi dva sloupy. Často se sloupy dají obalamutit procházením těsně při východní stěně, ale přilíh na to nespolehejte. Až se vymotáte ven, projděte branou a jděte na jihozápad, dokud nenarazíte na vodu s mizujícími plošinkami. Až po nich přeskáчете na ostrůvek, bude se vám zdát, že tam nic není, ale velká smrtka na zemi má u sebe důležitý klíč. Tohle pokládám za úplný šit, protože podobných mrtvol jsou ve hře tisíce a právě tahle má u sebe klíč - bez komentáře. S klíčem se vraťte na severovýchod a potom se dejte na sever od pole červených hub (Docela mrchy, tyhle červené „pejchavky“, co? Zvláštní, že jejich exploze nikdy nezabije zombika). Dávejte pozor na levou stěnu, jeden z výklenků je tajná chodbička, která vyústí do haly, na jejíž severní straně jsou dveře, ke kterým měla klíč smrtka na ostrůvku. Za dveřmi pokračujte chodbou, přeskákejte poslední kolo pohyblivých plošinek, myslím tím poslední v tomto úkolu, jinak vás jich čeká ještě spousta. Po chvíli dorazíte do haly lemované mrtvolami, které se vám uklání. Na konci této haly vás přivítá samotný Lithos. Líbíte se mu, rozkáže vám pohřbit zesnulou Lothian. Až domluví, vraťte se ven z haly a jděte kousek na jih, najdete teleportační čtverec. Přeneste se zpět do Tenebrae.

Jděte k Vlivodovi na hřbitov, pochlubit se zjevením Krále Hory. Po cestě vás možná zastaví stráž a budou se vás vyptávat, zda jste znali rybáře Deviona. Dozvíte se, že rybář byl spolu s Benticem uvězněn za řeč proti královně. Navštivte kouzelníka Mythrana a kupte si od něj nejméně dvě listiny na otevírání a odhalování tajných dveří jménem „Secret Door“, bez nichž se daleko nedostanete. Teleportujte se na střechnu královského paláce v Tenebrae. Jděte směrem k trůnní místnosti, ale v kasárnách sejděte do zámeckého sklepení. Dvojité dveře vedoucí k celám otevře páčkou, která je schovaná na jejich levém rámu. Uvnitř si promluvíte s uvězněným Devionem. Na jihovýchodě sklepení je místnost bez viditelných dveří, ve které se za mřížemi vyjímá jakási fialová kniha. Stoupněte si do sousední místnosti a zakouzlete „Secret Door“, otevře se stěna, takže si knihu můžete přečíst. Je to rádcův deník mluvící o tom, že pravý prvorozený Tempest není Mordea, ale Devion. Nechte se odvést strážemi na molo, kde právě probíhá Devionova poprava. Po velkém dění bude Mordea

zničena a Devion se stane Tempestem. Pomůže vám však až později, teď jděte za svými necromancerskými povinnostmi.

Vlivod vás nechá pohřbit Lothian. Její mrtvola leží vpravo od domu, stačí na ni jen dvakrát tuktout a přijde si pro ni Lithos. Poté opět promluvíte s Vividem a dostanete další úkol (těch je, co? A to jste teprve u Nekromancerů, čekají na vás ještě vyznavači jiných Titánů!). Pošle vás navštívit hrobku Morienů a dá vám klíč ke speciálnímu vchodu z katakomb jménem „Key of Scion“, ale pozor na záky: když nebudete mít v batohu dostatek místa, klíč vám nedá! Naberte si kouzelné komponenty do zásoby, opět si otevřete katakomby kouzlem Otevírání Země a vstupte do nich. Na severovýchodě najdete stavbičku s nápisem „Toward Fate Do You Travel“, odemkněte její dveře klíčem „Scion“ a vstupte. Postupováním následujícím sektorem severovýchodním směrem najdete bludiště z malých plůtků, které zajiždí a vyjždí ze země, aby vám znesnadnily cestu. Po jeho vyřešení se dejte na západ, kde po chvíli narazíte na malý hrob. Zakouzlením Otevírání Země se propadnete dolů. Běžte do místnosti s množstvím duhových cvrnkacích kulíček, kde je vaše cesta přehrazena zdánlivě nepřekonatelným plotem. Sloupek vlevo za plotem je vlastně nášlapnou plošinkou, takže na něj musíte cosi hodit, aby se plot spustil. Já jsem na sloup mrštil Death Disc, ale myslím si, že by stačila i jiná házečí zbraň či předmět. Těsně za ploty se chodba rozšiřuje, po stranách jsou jakési stavby. V každé z nich je v truhle jeden klíč, seberte oba. Pokud se v této části hry nechcete pachtit s klíči, Luke Ladra mi poradil dobrou věc: v tomto teritoriu se nachází několik menších bahňáků skvrn, můžete tedy přivolat Golema a on dveře vyrazí.

Pokračujte na sever, přeskočte paprsek a jděte až ke zvláštní stěně, pod kterou jsou schody, které ale nikam nevedou. Jedná se o známou skládačku Hanojská věž, cílem je přemístit schody do prostředku stěny. Pravidla jsou jednoduchá - můžete přemisťovat bloky doleva a doprava, ale nesmíte dát větší blok před menší. Až budou schody správně sestaveny, zajede kus stěny nad nimi a vy můžete vystoupit nahoru. Než projdete dvojítm paprskem, obrňte se Kameňákem „Rock Flesh“. Hned za dalším rohem se po odemčení velkých dveří dostanete do chrámu velkého bojovníka Khumash-Gora. Pod tělem na rozbité lavičce leží další klíč, se kterým se vraťte do chodby s cvrnkacími kulíčkami (nezapomeňte procházet dvojítm paprskem obrněni). V okolí se nachází několik zamčených dveří, které jste měli, ale nemohli jste je odemknout. Nyní půjdou odemknout všechny. Jsou nepodstatné, až na jednu směřující na jih, které vedou do malíček komůrky, kde na zemi leží obřadní štít „Ceremonial Shield“. Se štítem se vraťte do chrámu Khumash-Gora a položte ho na oltář. Až se sochy vykecají, musíte trochu nelogicky otevřít dveře do Khumashovy komnaty kouzlem od Mythrana „Secret Door“ nebo nechat Golema, ať je vyrazí. Uvnitř zabijete ducha bojovníka, doporučuji ho spíše zahnat kouzlem Věčný Pokoj „Grant Peace“, protože je nezvykle tuhý. Z truhličky u zdi vytáhnete první z pěti předmětů potřebných k poražení Titánů - špičku obelisku „Obelisk Tip“. Také zde leží kouzelná šavle, ale Slayer je lepší.

A teď jde do tuhého. Přišel čas shánět se po čtyřech symbolech Titánů: nejříve získáte Srdce Země, pak Dech Větru, Jazyk Ohně a nakonec Sílu Moří. Nejdůležitější v tomto momentě je dobře se zorientovat. Možná byste čekali, že do jednotlivých teritorií, tj. do území země, větru, ohně a vody se dostanete nějakými označenými branami, které jsou seřazeny hezky pěkně vedle sebe. Není tomu tak. Vzpomeňte si na halu H, o které jsem říkal, že vám bude důležitým orientačním bodem. Takže: z této haly vedou tři východy, všechny jsou v severní stěně pěkně vedle sebe. Vlevo je vchod, kudy jste přišli z testu zesnulých Necromancerů.



kováře. Nechte si vytepat všech osm "foci", potřebných ke kouzlení theurgistických kouzel. Potom se vraťte do Agentrocku a v chrámu si přečtete všechny knihy, čímž se kouzla naučíte. Stříbrné magické symboly pokládejte po jednom na oltář, budou vám posvěceny Titánkou Stratos. Tukaním na ten který symbol se aktivují theurgistická kouzla. Jejich seznam je:

- Doplnění Energie** "Restoration", - symbol otevřené ruky, klasicky doplňuje život a sílu, ubírá hodně many
Hojení "Healing", - symbol ukazující ruky, hojí zraněné bytosti od lidí až po zvířata
Magický Štít "Intervention", - symbol pěsti, postaví před vás silnou stěnu větru, která ochrání před ranami
Vzdušný Sluha "Aerial Servant", - symbol silného náramku, nejdůležitější kouzlo, které vám přinese předměty, na které nedosáhnete
Předpověď "Divination", - symbol sextantu, užitečné kouzlo oznamující přesný čas, datum a místo, kde se nacházíte
Neviditelnost "Fade from Sight", - symbol zavřeného oka, klasická průhlednost vůči okolí
Zviditelnění "Reveal", - symbol otevřeného oka, ukáže neviditelné předměty, důležité kouzlo
Pravda "Hear Truth", - symbol fetézu, po zakouzlení se v závorkách za dialogy ukazuje pravdivý komentář k případné lži
Chůze po vzduchu "Air Walk", - symbol peruti umožňuje delší skok, toto kouzlo dostanete ale až od bohyně Stratos

Některá kouzla si můžete hned vyzkoušet, zjistíte, že jsou mnohem příjemnější nežli kouzla necromancerská prostě proto, že nepotřebujete žádné ingredience. Bohužel, však nejsou účinná. Na konci chrámové lodi zkuste třeba Zviditelnění, ukáže se bedna, ve které najdete druhé magické chrániče rukou. Předpověď vám ohlásí den, datum a lokaci a hned je všechno přehlednější. Občas mi však tato předpověď z neznámých důvodů nefungovala. Nyní jděte říci Stellovi, že máte všechny "foci", připravené a ovládnuté. Pošle vás dokončit finální test do dolů, ale neřekne vám, co přesně máte udělat. Jděte tedy opět do dolů, ale tentokrát se dejte na západ. Za chvíli dorazíte na sráz. Za pásem vody leží raněný Thorax, kterého máte evidentně vyléčit, ale pozor! Sráz je vyvýšený a skočíte-li ke zvířeti, nedostanete se již zpátky. Musíte si tedy pomoci kouzlem - použijte Vzdušného Sluhu a přeneste Thoraxe k sobě. Teprve teď ho uzdravte kouzlem Hojení.

Vraťte se ke Stellovi. Bohužel, je příliš rozrušen nečekanou událostí, aby se věnoval vašemu výcviku. Xavierovi tezi někdo ukradl symbol ukazující ruky, což je mezi Theurgisty nevidaná věc. Musíte záhadě přijít na kloub. Chodte mezi Stellem, Xavierem a dalším mnichem jménem Holy Cyrrus a neustále vyčerpávejte všechny otázky. Nakonec bude možno se Cyrruse zeptat, kde je Torwin. Před touto otázkou ale musíte zakouzlit Pravdu, protože Cyrrus je Torwinův přítel a bude ho krýt. Pravda vše samozřejmě vysvětlí, takže se můžete vydat za Torwinem na Místo Větru. Od znamení, kde jste se prali s porыв větru ujdete pár kroků na západ a máte zloděje. Až se Torwin utopí, seberte symbol a odnese ho Xavierovi. Můžete také sebrat Torwinův prsten a až se někdy opět ocitnete v Tenebrae, vrátit ho jeho matce klenotnici. Teď se jděte pochlubit Stellovi. Je opět spokojen a pošle vás na finální konfrontaci s Titánkou Stratos. Jděte na útes, na místo mezi dvěma sloupky, odkud Torwin skočil do vody. Postavte se na kraj srázu a skočte. Kdo měl viru, dopadne na vzdálenou plošinku. Přichází na řadu další nudná akční scéna s přeskakováním plošinek. Po delším trmácení si vám zjeví bohyně Stratos. Daruje vám symbol peruti a zmizí. Zakouzlete Zviditelnění a nechte Vzdušného Sluhu přinést další veledůležitý talisman: Dech Větru. Jupí!

Teleportujte se do regionu vody, vyjděte dveřmi ven dejte se na severovýchod. Najdete další tajnou chodbičku vedoucí na sever, stejně jako ta předchozí je chráněna brankou s blesky. Dojdete do další velké haly, v jejíž jihovýchodní části je vchod do regionu ohně. Odemkněte klíčem "Scion", a vejděte dovnitř. Zde to bude také složité, ziskat Jazyk Ohně je docela kumšt. Chvilí jděte rovně až

Uprostřed je dvoukřídla brána, jež vám otevřel Golem a vpravo je malý přístavek s dveřmi, které byly doposud zamčené. Za těmito dveřmi, které odemkne klíč "Scion" je region země, tím pádem i Srdce Země. Také je za nimi Jáma Smrti "The Pit of Death", kterou se dá projít zpět do prvního patra krypty. Do těchto dveří nyní vstupte pomocí velkého klíče od Vívida. Ocitnete se v chodbě. Dejte se doprava a pokračujte, dokud nenarazíte na místo, kde jsou kombinovány bodáky lezoucí ze země s paprsky v brance. V okolí této vyvýšeniny (trochu jižně) musíte najít velký sál plný lávy, který protíná spousta cestiček. Po těchto cestičkách se musíte proskákat na západ, kde najdete hrobku s tabulkou oznamující, že zde leží "Conventicler". Přehodte páčku i páku a mrtvému seberte klíč. Teď se vraťte na místo, kudy jste vešli z haly H a dejte se chodbou pro změnu doleva. Brzy uvidíte velký kostel, který odemkne klíč od Conventiclera. Uprostřed kostelní lodi je osamocený hrob. Postavte se na něj a zakouzlete Otevírání Země. Uvnitř leží Srdce Země.

Kdo se nechce zbytečně zdržovat, může tento odstavec popisující jednu záhadu přeskočit. Velmi mě rozčílila skutečnost, že ač jsem se tímto vlastně dostal do hrobu Morienů, vůbec jsem to nevěděl! I nadále jsem po pohřebišti Morienů pátral proto, abych ukončil necromancerskou pouť nevěda, že jsem tak již učinil z těchto dvou důvodů: a) u hrobu Morienů mi chyběla velká tabule s nápisem jak hrom: "Zde leží nejslavnější postava země Pagan" nebo něco na ten způsob a b) poté, co jsem Srdce Země z tohoto hrobu náhodou získal jsem se vrátil k Vividovi, který mě na pouť posílal stále znova, namísto aby se rozplýval blahem, že se mi úkol povedl. Teprve když jsem Ultimu 8 dohrál až do konce a stále jsem nevěděl, kde se hrob nachází, zavolaal jsem Originův do USA (oni jsou totiž tak skvělí, že nemají žádnou Evropskou pobočku) a zoufale jsem se vyptával na místo hrobu. Půl hodiny něco hledali v návodu a pak se mě zeptali „Myslíte ten hrob se Srdcem Země? ... Málem jsem ranila. Ale možná jsem se pouze něčeho nevsíml. Pokud jste pochopili, proč právě toto je hrob Morienů, prosím, napište mi to do redakce Score. Takže to byla taková oddechová vložka a teď jedeme dál.

Ostatní tři brány do teritorií vody, ohně a vzduchu se nachází v prostorách za levým východem z haly H. Projděte jím a jděte na sever. Téměř ihned po pravé straně narazíte na úzkou chodbičku směřující na východ a rychle se stácející na jih, k brance s paprskem. Tou proběhněte do větší jeskyně, na jejímž jižním konci je brána do teritoria vody. Přehodte páčku, odemkněte klíčem "Scion", od Vívida a vstupte. Vpravo od vchodu je na zemi teleportační čtverec, přes který přeběhněte, abyste si ho zapamatovali. Přes vysuté mostíky přejděte jižním směrem na skalku uprostřed jeskyně, ve které je jezírko. V jeho středu se potkáte s Titánkou vody Hydros. Požádá vás o otevření hrobu Alexis. Přeskákejte mostíky směrem na jih a až narazíte na stěnu, dejte se na západ. V rohu projděte do jeskyně s trollem, pak dál rovně, přelezte zidku a jděte na sever. Levou páčkou otevřete mříž a přelezte zidku (v tento moment jsem si připadal jako vlčák po příkazu aport). Jděte dále, není kam zabloudit,

můžete se odchýlit do jedné ze severních odboček, kde troll hlidá bednu s magickými pláty na nohy a dobrou helmou. Nakonec vyjdete k malému jezírku, na jehož východní straně je Alexin hrob. Otevřete ho kouzlem Otevírání Země a neštěstí je hotovo - nevědomky jste totiž pustili Titánku vody na svobodu. Vraťte se k ní (všimněte si, jak je užlabina pod mostíky napuštěna vodou a jak krásně hřmí bouře) a dozvíte se, že je s vaší pomocí spokojená, protože se teď může mstít lidem za své zajetí. Slzu Moří zatím nedostanete, ale všechno je na dobré cestě. Pozor na jednu malíčkost: od této chvíle bude občas bouřka. Za deštivého počasí vás někteří lidé nevpustí do svých domů, i když se pokusíte je navštívit v té časové jednotce, kdy mají právě otevřeno, takže budete muset počkat, až se počasí vylepší.

Teď musíte do regionu vzduchu za bohyni Stratos, pro Dech Větru. To už bude mnohem složitější: vraťte se úzkou uličkou okolo branky s blesky a jděte podél pravé stěny na sever. Brzy dorazíte k bráně podobné vstupu do teritoria vody. Opakují BRZY, pokud se budete déle pachtit chodbami, určitě jste se ztratili. V takovém případě se vraťte na jih, do haly "H" a pak jděte zpět na sever při pravé stěně. Opět pomůže klíč "Scion", od Vívida, brána vás teleportuje na ostrov, kde přebývají uctívající bohyně Stratos vedení slepým Stellem. Přejděte dřevěný most a najdete město Argentrock uprostřed ostrova. Před jeho východní branou je také teleportační čtverec, takže si ho zapamatujte. Najděte vůdce Theurgistů Stella. Někdy se prochází jižně od brány (myslím bránu východní, město má také bránu na západě), jindy je v chrámu uprostřed města, ale většinou odpocívá ve svém domku vlevo od brány. Řekne vám, že pokud se chcete setkat s bohyní Stratos, musíte se stát Theurgistou. Podobně jako u Necromancerů vás čekají tři testy, které však zdaleka nejsou tak složité a zdolnou. Najděte Xaviera, který se stará o první dva testy - Test Moudrosti a Test Stability. Xavier je buď ve svém domku vpravo od brány nebo se prochází lesem před městem, zpravidla medituje v blízkosti teleportačního čtverce. Řekněte si o test moudrosti. Dostanete pět otázek typu "Co uděláte dříve? Ukonejíte smutné dítě nebo pokáráte zlobivé dítě?". Odpověď je pochopitelně "Ukonejím smutné dítě". Otázky se v každé pětici různě mění, ale pokud budete odpovídat s rozvahou a hlavně směrem ke konání dobra, nebude test žádným problémem.

Test druhý je také velmi jednoduchý: stačí dojít ke skalce kousek západně od města a vyškřábat se na znamení. Až začne foukat vítr, prostě se neustále vracejte doprostřed plošinky, není to žádná věda. Třetí test vám zadá sám Stellos. Dostanete klíč od dolů pod chrámem. Schodiště do nich se nachází na západním konci chrámu. Až budete v dolehu, dejte se na východ. Proběhněte pár ohnometů a sbírejte kousky stříbra, dokud již nebudete mít osm. Určitě si všimnete malého domku na severovýchodním konci jeskyně, který nemá žádné dveře. Když u něj zakouzíte Myrhanovo "Secret Door", vchod se ukáže a vy se dostanete k magickému meči "The Protector", který mi připadl tak na stejné úrovni jako Slayer. S osmi kousky stříbra se teleportujte do Tenebrae a v západní části města navštívte

NÁVODY

na břeh lávy. Chodte sem a tam, až na vás zahuláká kouzelník z ostrova uprostřed lávového pole. Na výběžku pevniny, odkud jste ho viděli, se postavte těsně na okraj srázu, zakouzlíte Chuži po vzduchu a skočte přesně na jihozápad (doleva na vašem monitoru). Přistanete u paty ostrova, dejte se na jih, přeskočte říčku a v jižní stěně najdete průchod do města kouzelníků "Daemons Crag". Podle tabulek najdete domy kouzelnice Bane a vrchního akolyty Vardiona. S oběma bodře pokecejte a slibte jim, že získáte tajemné jméno toho druhého. Potom si můžete vybrat, kterému z nich tajemné jméno toho druhého prozradíte. On svého soka zabije a stane se vaším patronem. Já jsem prozradil jméno Vardiona, takže se mou patronkou stala Bane, ale jde to i naopak.

Podobně jako u Necromancerů a Theurgistů, i kouzelníci otestují vaše schopnosti několika úkoly. Nejříve budete muset Bane ukázat, že jste se naučili kouzlit. Pozorně si přečtěte všechny knihy v knihovně, od které vám Bane dá klíč. Prostudujte ingredience: čarodějové používají **železo** (Iron), **popel** (Ash), **permzu** (pumice), **horninu obsidian** (obsidian), **kosti démonů** (daemon bone) a **síru** (brimstone). Nechte si od svého patrona vysvětlit princip magického pentagramu, bude vám názorně a patřičně ukázáno, jak se který cíp hvězdy nazývá. Je velmi důležité zapamatovat si, kde se nachází jednotlivé vrcholy - Aphelion, Mesostel Pa, Mesostel Ze, Perivolcan Pa a Perivolcan Ze. Nezáleží pouze na tom, při kterém vrcholu pentagramu má ležet určitá ingredience, ale také na tom, svítí-li při daném vrcholu černá či červená svíčka. Předměty pokládejte opravdu těsně před svíce, jak to uvidíte u ostatních kouzelníků a nezapomeňte všechny svíce před rituálem rozsvítit! Až bude vše připraveno, položte do centra pentagramu předmět, do kterého budete připravované kouzlo "nabíjet". Nezapomeňte, že určité předměty do sebe mohou nasát pouze určitá kouzla. Nejméně unesou klasické dřevěné hůlky s kamenem na konci, více hole železné, pak velké dřevěné hole s kameny na obou koncích a nakonec talismany unesou energie nejvíc. O všech těchto věcech se dozvíte spoustu důležitých (a dokonce i zajímavých) podrobností z "bychli" v knihovně. Až bude všechno připraveno, dvakrát Źkněte na pentagram a sledujte, zda se rituál povede. Až vás bude váš patron (Bane či Vardion) zkoušet z kouzlení, nezapomeňte mít po ruce dostatek ingrediencí a hlavně černých svíček. Svíčky se nachází v sudech v knihovně a ingredience se nachází vedle v bedně. Bane mě zkoušel z kouzel Flash, Flame Bolt a Endure, je ovšem možné, že se zkouška bude obměňovat. V seznamu čarodějnických kouzel budu používat zkratky M.PA pro Mesostel Pa, M.ZE pro Mesostel Ze, P.PA pro Perivolcan Pa a P.ZE pro Perivolcan Ze, jako první vždy uvedu pozice červených svíček, ostatní pozice jsou automaticky pro svíčky černé:

Exploze "Explosion", - červené svíčky v P.PA, M.ZE a Aphelionu
- popel v M.ZE, železo v M.PA, permza v P.PA a síra v Aphelionu
- runy: VAS ORT FLAM
- nejsilnější čarodějnické kouzlo, které doslova vyhodí do povětří místo, na které ukážete, má však zpětnou vazbu a často odhodí i vás, což může být osudné. Stojí příliš mnoho many, nedoporučuji používat, pouze v případě, kdy se na jednom místě nahromadí větší počet příšer. Výbuchy také velmi zpomalují hru, takže nepříjemně zdržují.

Přivolat Démona "Summon Daemon", - červené svíčky v P.ZE, P.PA, M.PA a Aphelionu - popel v M.ZE, permza v M.PA, obsidian v P.ZE a P.PA, kost démona v Aphelionu
- runy: KAL FLAM CORP XEN
- další velmi silné kouzlo, které přivolá červeného démona, jenž je nejsilnější potvorou ve hře. V těchto bojích může být vitanou pomůckou, někdy jsem přivolal rovnou dva a hned bylo po starotech. Bohužel, trpí stejnou chronickou nespolehlivostí jako zombici, takže se může v ten nejnepředvídatelnější okamžik obrátit proti vám. Naštěstí však za vámi příliš nespěchá, takže je snadné se v případě potřeby vzdálit. Vrchní kouzelník vás z tohoto kouzla bude zkoušet, takže si ho připravte.

Zapudit Démona "Banish Daemon", - červené svíčky v P.ZE, P.PA, M.ZE a Aphelionu
- popel v M.PA, permza v M.ZE, železo v P.ZE a P.PA, kost démona v Aphelionu
- runy: AN FLAM CORP XEN
- nepříliš potřebné kouzlo, které udělá přesný opak kouzla předešlého - zapudí démona. Určitě ho budete potřebovat alespoň jednou, když bude potřeba zahnat testovacího démona kouzelníkovy. Dejte si ale pozor na to, abyste kouzlo použili z větší vzdálenosti. Budete-li totiž příliš blízko démona, může po vás hrábnout a inkarnaci přerušit. Pak máte po kouzlu, přičemž amulet se vybijí i když kouzlo celé neproběhlo. Takoveto nedorozumění zpravidla nekončí smrtí démona, ale smrtí vaší.

Stvořit oheň "Create Fire", - červené svíčky v M.ZE a M.PA
- popel v M.ZE a M.PA, permza v P.ZE, obsidian v P.PA
- runy: IN FLAM YLEM
- zápalné kouzlo, tvoří sloupečky ohně

Podpálit "Ignite", - červená svíčka v Aphelionu
- popel v Aphelionu, permza v P.ZE a P.PA
- runy: FLAM POR
- nepříliš jsem na nic jiného, než že toto kouzlo zapaluje svíčky a budete ho nutně potřebovat

Uhasit "Extinguish", - všechny svíčky černé
- permza v Aphelionu, v P.ZE i v P.PA
- runy: AN FLAM
- to samé jako minulý případ, až na to, že svíčky zhasíná a nepotřeboval jsem ho

Vydržet Žár "Endure Heat", - červené svíčky v P.ZE a P.PA
- obsidian v P.ZE a P.PA, železo v Aphelionu
- runy: SANCT FLAM
- velice důležité kouzlo, které budete nutně potřebovat hned několikrát, takže si ho nakouzlíte do zásoby. Nejen, že vás částečně ochrání před ohnivými útoky, ale hlavně s jeho pomocí můžete chodit po lávě, což bude misty potřeba. Dávejte si ale bacha, protože můžete chodit jenom po tmavších skraloupech, nikoli po tekuté žluté lávě, to se Avatar prostě propadne a uskváří. Pak to všude smrdí spálenou krví a to je nepříjemné.

Ohnivý štít "Fire Shield", - červené svíčky v P.ZE, P.PA a M.PA
- popel v M.PA, obsidian v P.ZE a P.PA, železo v Aphelionu
- runy: IN FLAM AN POR
- poměrně užitečná věc. Opiše okolo vás kruh z plamenů, do kterého se žádná příšera nedostane, a když, tak se pořádně popálí. Popálíte se ovšem také vy, když se plamenů dotknete, takže dávejte pozor, ať se vám věci nevymknou z rukou.

Plamenná Zbroj "Armor of Flames", - červené svíčky v P.ZE, P.PA a M.ZE
- popel v M.PA, obsidian v P.ZE a P.PA, síra v M.ZE a železo v Aphelionu
- runy: VES SANCT FLAM
- nejlepší magická ochrana ve hře, která stoprocentně chrání před všemi ohnivými střelami a pekelnými plameny vůbec. Částečně chrání i v normálním boji, protože útočník je odrazován plamenem, budete ji určitě potřebovat

Ohnivá Střela "Flame Bolt", - červené svíčky v P.ZE, M.PA a v Aphelionu
- popel v M.PA, permza v P.ZE a železo v M.ZE
- runy: IN ORT FLAM
- klasická ohňová "daha". Pojdme se jednou provždy sjednotit v jejím názvu a řekněme ji prostě Fireball

Záblesk "Flash", - červené svíčky v P.ZE, P.PA a v Aphelionu
- popel v M.ZE, M.PA a permza v Aphelionu
- runy: FLAM POR
- i když by název možná mál, jedná se v tomto případě o teleport a to teleport po obrazovce, tj. přenese vás pouze na místo, na které dohlédnete. Myslel jsem si, že na hru vyzrají a chtěl jsem si zkrátit cestu přeházením se na vršky skal a tak podobně, ale, bohužel, jsem zjistil, že Flash je velmi omezený a nefunguje směrem vzhůru či dolů. Taktéž skrze dveře vás nepřenesou. S trochou štěstí ale může usnadnit mnohdy pekelné skákání

Ultima

score	90%
Název hry:	ULTIMA 8 - PACAN
Výrobce:	Origin
Žánr:	Fantasy
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	80%
Atmosféra:	90%
Grafika:	90%
Zvuk:	85%



po plošinkách, kdy se na druhou stranu vody nebo jámy prostě teleportujete a je to.

Pomocí tohoto vyčerpávajícího popisu projděte testem kouzlení. Dostanete klíč ke vchodu do sopky, kde vás čeká další test, který vám uloží samotný Mistr, jehož funkce zde zhruba odpovídá hodnotě Tempest v Tenebrae. Půjdete-li za město směrem na západ, brzy k jeskyni dorazíte, dveře se vám samy otevrou. Až mistr domluví, utečte prvním dvěma démonům a se třetím si promluvíte. Dovoli vám použít jeho pentagram a ingredience k vytváření kouzel. Klíčem ležícím poblíž odemkněte bednu a pusťte se do kouzlení. Připravte si Záblesk, Vydržení Žáru, Plamennou Zbroj, Uhašení, Zapuzení Démona, Explózi a Ohnivou Střelu. Po této kouzlici orgii jděte na podstavec na západní straně místnosti, budete teleportováni do testovací oblasti. Zde máte za úkol sebrat čtyři magické symboly nacházející se severně, jižně, západně a východně od centrální místnosti. Ke každému z nich vede cesta označená tabulkou s runovou formulí kouzla, které budete k dosažení daného symbolu potřebovat. Navíc vedle každého symbolu leží část ohnivého zbroje, tj. štít, meč, kryt nohou a kryt rukou. Doporučuji všechny části sebrat a ihned si je obléci, protože jsou skvělé - hlavně štít je bezva. Ohnivý meč je sice efektivní, ale těžko říci, zda je lepší nežli Slayer. Jsou asi tak nastejno. Cesta s tabulkou VES SANCT FLAM vyžaduje Plamennou Zbroj a věřte mi, že se bez ní daleko nedostanete. Cesta AN FLAM vás přes mostík plný červených hub přivede ke kruhu z vysokých ohňů. V jeho středu je pentagram s dalším symbolem. Celá záhada spočívá v tom, uhasit na dálku všechny svíčky kouzlem "Uhasit", pak bude symbol váš. Za tabulkou FLAM POR budete muset použít "Záblesk", abyste se přenesli přes houby přímo upanou chodbu. SANCT FLAM napovídá, že pro další symbol půjdete po lávovém poli. Vcelku ale není získávání symbolů nic složitého, takže se nebudu zbytečně rozepisovat, kam se přesně vrátit.

Až budete mít všechny čtyři symboly v batohu, teleportujte se z podstavce v prostřední hale zpět k hodnotě démonovi a sdělte mu, že jste hotovi. Pošle vás za vrchním mágem, vraťte se tedy na západní plošinku, která vás tentokrát přenese k mágovi. Ten vám dá další testy, budete ho muset napadnout Ohnivou Střelou a Explózi a poslat na něj démona. Nakonec pošle démona on na vás, takže ho budete muset odkouzlít Zapuzením Démona. Pak mu vraťte jeho hůl a přijde velkolepá ceremonie vyvolávání Titána Pyrose. Hodně jsem se u ní nasmál. Až bude po všem, vraťte se do mistrovské jeskyně a zabijte ho. Bylo to velmi jednoduché: než se chudák stačil vzpamatovat a složit ruce do ničivého kouzla, poslal ho můj Slayer na onen svět. Musíte prostě využít momentu překvapení - než se vzpamatuje a udělá okolo sebe ohnivě štíty nebo jiné skopičky, musí být po něm. Seberte mu Jazyk Ohně (Tongue of Flame), čímž máte již tři nástroje proti Titánovi ze čtyř: V jeho truhlách a u něj



samotného najdete spoustu více či méně užitečných hůlek a symbolů s různými kouzly. Sežeňte si do zásoby hlavně několik Vydržení Žáru a Záblesků, které budete nutně potřebovat. Nežli opustíte Daemon's Crag, musíte ještě udělat jednu věc, položit Dech Ohně do velkého pentagramu za vesnici, ze kterého mistr vyvolával boha Pyra. Pak kromě bouře budou padat i meteory a teprve až toto učiníte, dá vám Mythran na konci kouzlo Ethereal Plane.

Až bude vše hotovo, teleportujte se do Tenebrae. Mimochodem, nemusíte se bát, že si kouzelnická kouzla budete muset lézat vyrábět do Daemon's Cragu. Místní kouzelník v Tenebrae ví, že máte Jazyk Ohně, padne před vámi na kolena, takže můžete své magické kousky perforovat v jeho domě. Ale přesto se nepokoušejte v jeho domě krást třeba peníze, protože je má magicky zajištěné a kouzlo je tak silné, že vás zabije. To jsem však pouze odbočil, vy se hlavně musíte vydat do zámku, za vašim přítelem, Tempestem Devonem. Pochopitelně si už všiml toho, že jste nedopatřemím pustili na svobodu Titánku vody Hydros a proto pořád přší. Nejsem si tak úplně jistý proč, ale právě v tomto momentě se ho teprve můžete zeptat na poslední, čtvrtý magický předmět Slzu Moří. Také nechápu, proč právě nyní vám řekne, že ji vylovil v moři a je uschovaná v bedně v jeho studovně. Hlavně nevidím spojitost mezi tím, že jsem v podzemí pomáhal Titánci Hydros otevřít jakýsi hrob a tím, že Devon vylovil Slzu Moří, možná mi uniká nějaká maličkost. Od bedny ve studovně vám dá klíč. Studovna se nachází v jihozápadní části přízemí zámku, tj. kousek nalevo od jídelny. Tím, že získáte Slzu Moří, budete mít všechny čtyři důležité předměty pohromadě a můžete se vypravit na Titány.

Jděte k Mythranovi na plošinu nad městem a teď pozor! Sice od něj potřebujete kouzlo, ale nezískáte ho otázkou "New Spell". Musíte se ho zeptat na "Obelisk Tip", po čemž vám přibude otázka na kouzlo "Ethereal Travel", které se za 250 penízků naučíte. Po jeho zakouzlení se přenesete do jiné dimenze, do světa, který je obýván čtyřmi Titány. Z tohoto světa se už nemůžete vrátit zpět, teleport nefunguje. Připomínám to proto, že zde budete nutně potřebovat několik čarodějnických kouzel, které už musíte mít předem připravené, jelikož zde nikde není pentagram. Ten, který vidíte před sebou, slouží speciálnímu účelu otevření brány mezi světy. Než se pustíte do otevírání brány, budete muset porazit všechny čtyři Titány, čímž se jejich energie vlcne do čtyř těžce vydobytých magických předmětů a bude vyhráno. Porazit Titány však není jen tak. Do míst, kde přebývají, vedou čtyři teleportační brány rozmístěné na všech světových stranách okolo pentagramu. Jakmile Titána zabijete, budete přenášeni zpět na pentagram a můžete se vydat na jiné. Vezměme soubor pěkně popořadě:

Soubor s **Titánkou vzduchu Stratos** je nejjednodušší. Stačí k ní dosáhnout po plošinkách, přičemž jsem používal kouzlo záblesk, abych si zkrátil cestu, ale není to podmínkou. Jakmile budete u ní, prostě na ni použijte "Dech Větru", a je to.

Soubor s **Titánkou vody Hydros** vlastně také není žádným souborem, stačí k ní jít dosáhnout přes mostky a zničit ji "Slzou Moří".

Titán Země Lithos je už tvrdší oříšek. Snad největší problém je se k němu dostat. Půjdete dlouhou podzemní chodbou, přičemž cestu vám postupně zatarasí několik propadlišť: jedno musíte překonat pomocí kouzla "Vydržet Žár", další proskákat po plošinkách, ale to třetí, prázdné je opravdu tuhé. Zařval jsem v něm na několik hodin a "břed" je v tom, že jsem nakonec normálně vylezl ven. Nevím, jak se to stalo, možná jsem nestál těsně u stěny na správném místě (není tam vidět, Záblesk nefunguje). Každopádně jsem vylezl ven, takže nevím, co dodat. Samotný Lithos na vás pošle dva Bahňáky, ale ti jsou příliš těžkopádní, aby vám zabránili použít na něj "Srdce Země". Ani se s nimi nepouštějte do křížku, protože jakmile zničíte Lithose, zmizí Bahňáci také.

A nakonec jsem si nechal zničení **Titána Ohně - Pyrose**. Je tuhéj. Nejříve pomocí "Vydržení Žáru", k němu po lávě přeskákejte a pak se zuby nehty snažte dostat ho "Jazykem Ohně", dříve, než vás upálí nebo než vás zabijí démoni. Tak na desátý pokus to snad vyjde a všechny artefakty budete mít posvěcené.

Teď už stačí jen po kouzelníku rozložit jednotlivé magické předměty na vrcholy modrého pentagramu: "Srdce Země", patří na M.PA, "Dech Větru" přijde na M.ZE, "Slza Moří" na P.PA a "Jazyk Ohně" na P.ZE. Až budete mít čtyři předměty rozestavené, položte vrcholek obelisku "Obelisk Tip" do centra pentagramu, blesk vám dá sílu. Pak vrcholek obelisku seberte a položte ho do Aphelionu. Otevře se efektní **Brána světa** a nezbyvá než vstoupit, šťastnou cestu a doufám, že jste se bavili stejně jako já...

ANDREW

Bestiarium:

Než začnu, musím vás upozornit na jednu nepříjemnou skutečnost: ať v této hře zabijete jakoukoliv sebetvrdší příšeru (vyjma Homo Sapiens), bude na svém místě za chvíli znova. Nevím, proč se k tomu-to archaickému řešení autoři odhodlali, ale jasně je, že to velmi zdržuje a to zcela zbytečně. Dále připomínám, že téměř všem příšerám ve hře můžete bez větších obtíží utéci, což je trochu divné, ale co se dá dělat.

- **Homo Sapiens** - všichni lidé, muži i ženy, na ostrově Pagan se budou bránit, budou-li napadeni. Každý podle toho, jak umí. Vesnické děvečky můžete zabít pro potěšení, ale mnohem složitější je porazit třeba královnu Tempest, která vás jediným bleskem pošle do pekla. V pokročilejším stádiu hry budete muset některé charaktery přímo napadnout, bude to například vrchní kouzelnický mistr. Zabít ho sice není těžké, ale ani jednoduché. Nejlepší je nechat ostatní lidičky na pokoji, protože někteří z nich mohou být velmi dobrými bojovníky a neostýchají se použít svých kouzel, která jsou mnohdy silnější, nežli kouzla vaše.

- **Voják Obecný** je typický voják, kterého naleznete v okolí královského paláce a v Tenebrae vůbec. V dřívějších případech vás nechávají na pokoji, protože zrovna buzerují ušlápnuté občany. Východně od města jsem však narazil na několik silných individuí, kteří se ukázali velmi zkušenými bojovníky, hlavně jejich halapartna je nepříjemná,

protože zasahuje z poměrně velké vzdálenosti. Doporučuji se jim spíše vyhýbat.

- **Zombie Obecný** je známá potácející se zelenkavá zrůda hojně se vyskytující prakticky všude. Poznáte ji stejně jednoduše jako houbu babku, protože je notoricky známá. Zombiky zabíjet je potěšením, hlavně ve větším počtu s nimi zbraň Slayer dělá pěknou podívanou.

- **Smrtka Zuřivá** se vyskytuje v jeskyních v blízkosti pokladů, nevykradených hrodek a jiných zajímavých míst. Pozná se podle toho, že si frajersky pohazuje sekýrkou. Smrtky Zuřivé bývaly za svého života zkušenými bojovníky, takže se zpravidla dobře ohánějí svými válečnými sekerami. Avatar je s nimi přibližně vyrovnaný, občas zabije on smrtku, občas smrtka jeho. Na rozdíl od něj se smrtka ale nemůže "nasejvovat". Případlo mi, že se smrtky bojí Ohnivého Meče od kouzelníků, tím jsem jim dával co proto.

- **Ještěřovitá kravka „Thorax“** je pastevci pěstována v lesích v okolí Tenebrae pro maso a mléko. Je neškodná a domácká, takže ji nechte na pokoji. Její případná smrt může ošklivě rozčítit pastevce, po napadení může také kousat, takže ji raději nechte na pokoji, pokud vyložené necítíte touhu něco zabít.

- **Duch Pravý** zvaný „Cát“ se vyskytuje v okolí hrobů a v podzemí, většinou s větším počtem zombiků okolo. Je poměrně neškodný, dokud se nerozzlobí a nezačne vypouštět nepříjemné zářící lebký. Ty ve styku s Avatarem vybuchují a působí těžká zranění.

- **Neviditelnák** je nepříjemné cosi, o čemž nikdo neví, jaký je toho skutečný tvar, protože ani po smrti se neukáže. Vyskytuje se zřídka v podzemních oblastech, ale díky jeho nepříjemné vlastnosti jménem Neviditelnost si ho často vůbec nevšimnete. Pozná se podle toho, že vás najednou někdo mlátí a přitom nikde nikdo není. Je možno ho poměrně lehce zabít, ale boj ztěžuje skutečnost, že se do něj nemůžete strejit.

- **Okó** je nevidaný paskvil, kříženec mezi okem a škorpionem. Ano, je těžké si něco takového vůbec představit, ale přesto to existuje. Nachází se skoro všude, vždy jen jeden exemplář většinou ve společnosti jiných příšer. Je dosti tuhé a boj s ním je nepříjemný už proto, že vás svým bodcem zasáhne již z takové vzdálenosti, ze které vy jeho ještě nemůžete.

- **Golem Bahňus** zvaný „Bahňák“ je v přírodě velmi vzácný a tudíž je chráněný. Jelikož je synem Země, je jasně, že patří Titánovi Lithosovi. Hlídá tedy některé části podzemí Necromancerů a konečně Lithose samotného. Je docela tuhý, ale mrštným uskokováním se dá v boji porazit, protože je těžkopádný. Golema si můžete také zavolat, aby vám pomáhal, ale o tom se blíže dočtete v návodu.

- **Troll Gigantus**, český zván prostě Obr je poměrně vzácný, vyskytuje se v dřívější většině případů v podzemí a to jen ve slepých slujích, kde má své hnízdo. Je pomalý a apatický. Pokud se nebudete příliš ohlížet, bez problémů okolo něj proběhnete. Nedoporučuji se s ním dávat do křížku, protože má stejné tuhéj kořínky jako kyj.

- **Stěnice Gigantus a Pavouk Malý** jsou maličké hmyzí potvůrky, které jsou tak ubohé, že se dají zašlápnout.

- **Pýchavka „Rambo“** je červená houba, která při sebemenším doteku silně exploduje a působí těžké rány. Vyskytuje se úplně všude a mnohdy je schovaná za kmenem stromu, takže často ani nevíte, proč letíte vzduchem. V podzemí jsou jich celé plány, které budete muset obcházet či přeskakovat, v pokročilejším stádiu se přes houby budete moci teleportovat.

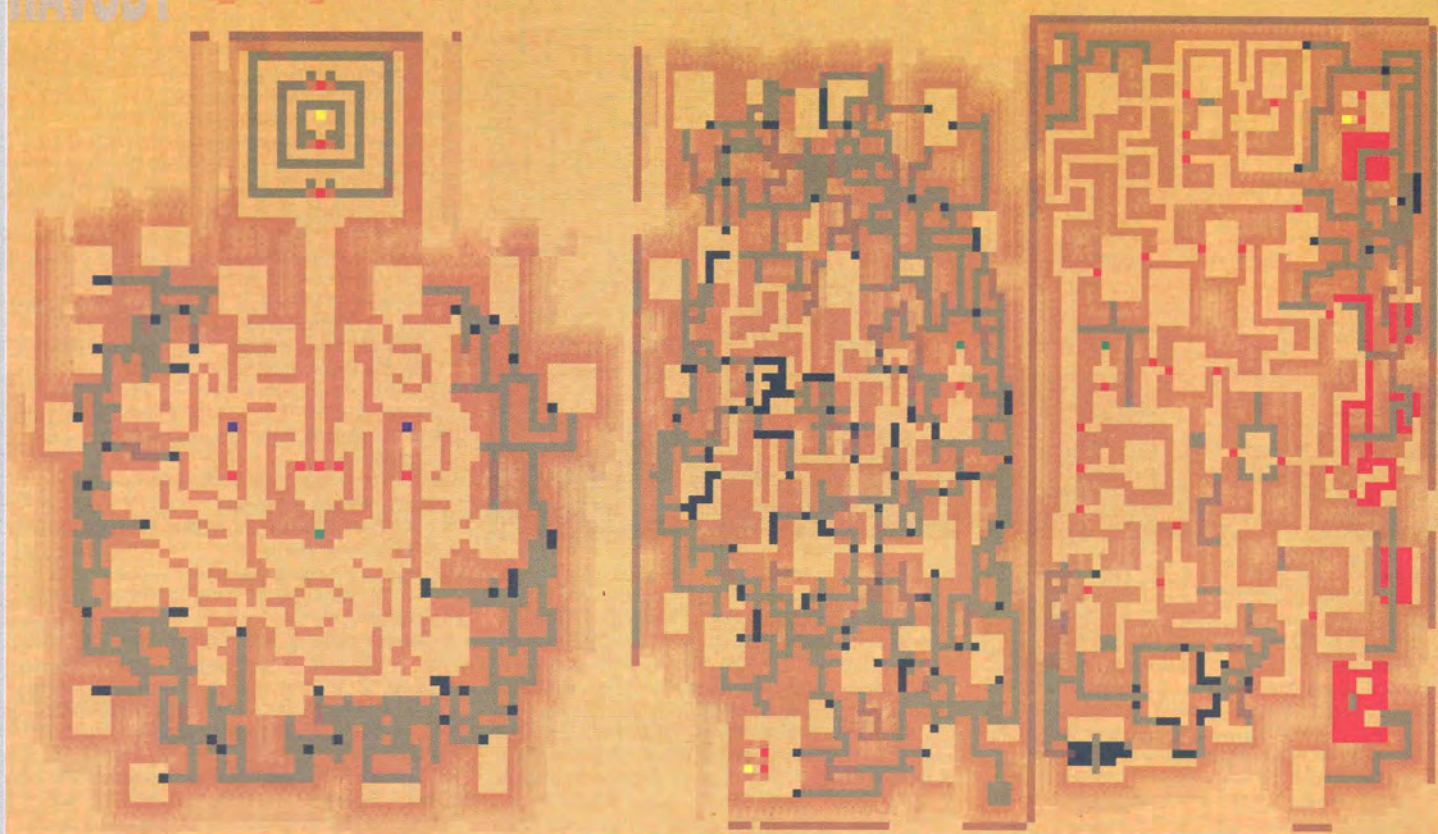
- **Pavouk Velký** dokáže pořádně kousnout, je alergický na kouzla a výbušné věci, pozná se jednoduše proto, že vypadá jako přerostlý pavouk a je černočerný. Je velmi vzácný a vyskytuje se jen v nejhlubším podzemí. Je chráněný!

- **Démon Mortus** je nejhorší příšerou ve hře. Zrozen z ohně je vůči ohni odolný. Je velmi silný, mnohem silnější než Avatar i u konce hry! Utíkejte před ním, jako zajíc. Pokud jste zkušený kouzelník, můžete ho zapudit kouzlem „Banish Daemon“. Démon se pozná podle rudé až karminové barvy a podle toho, že máte nutkání obrátit se na úprk. V celém Paganu jich není ani deset, takže si jejich moc neužijete. Budte rádi.

ANDREW

NAVODY Labyrinthian 1

Labyrinthian 2



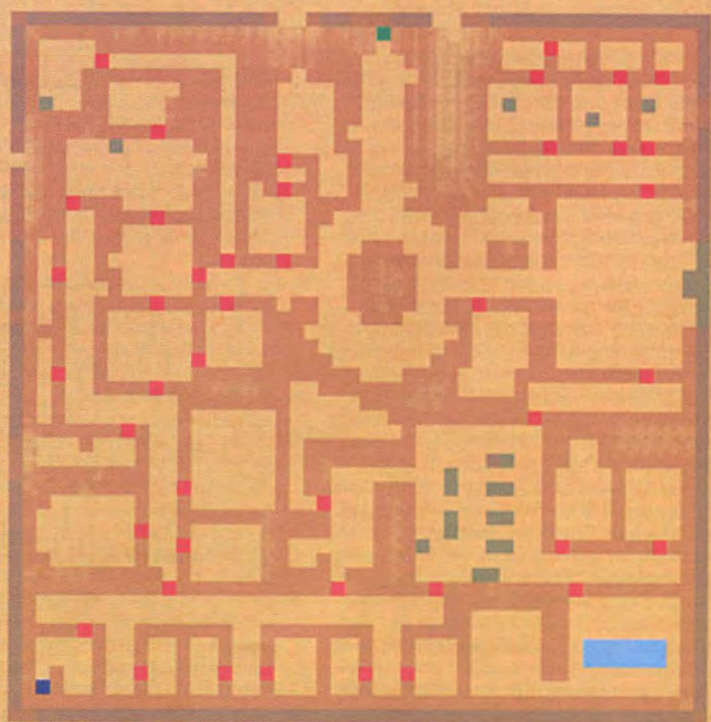
The Elder Scrolls:

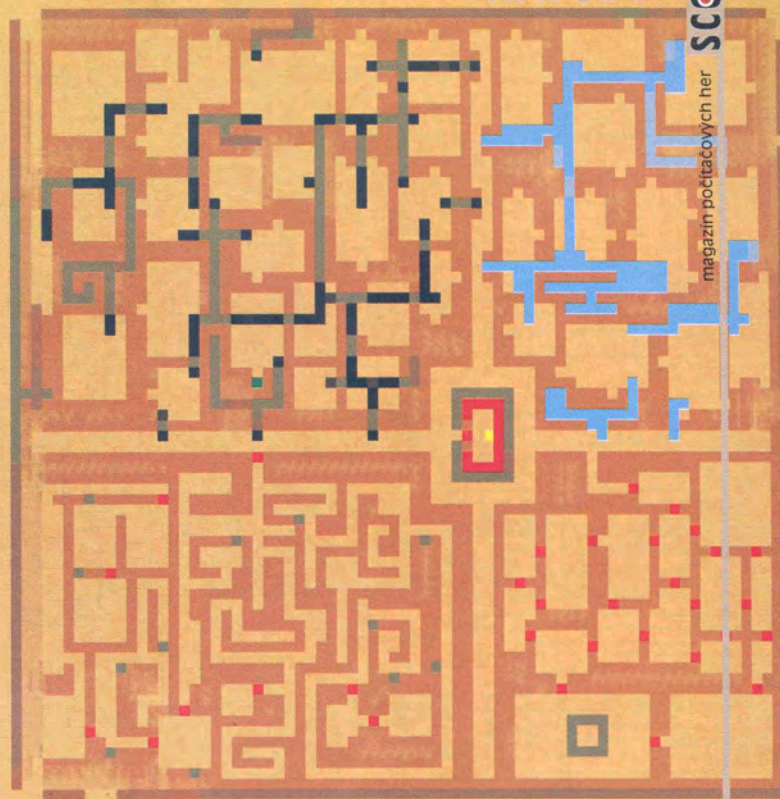
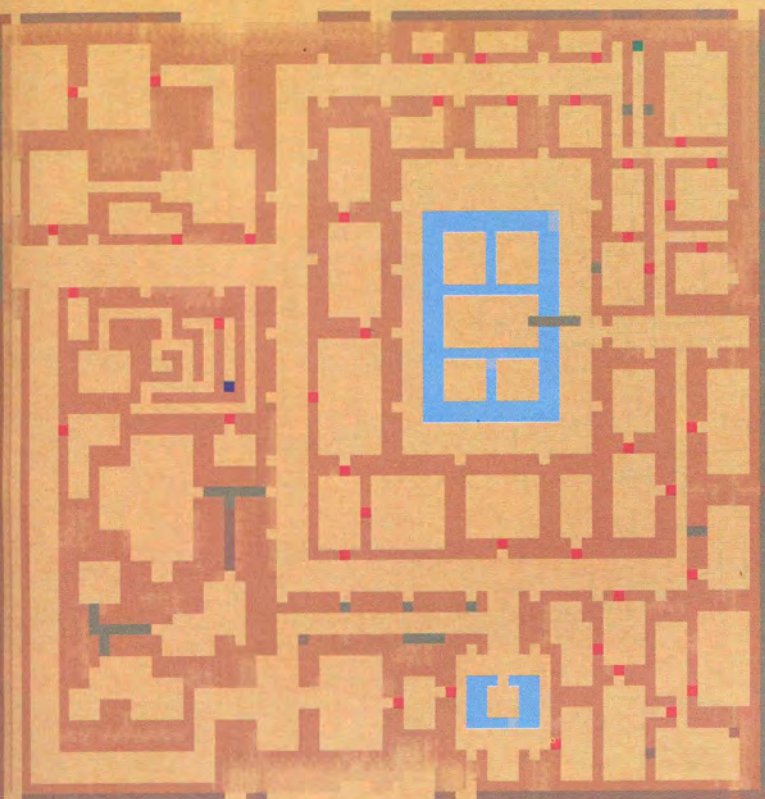
Pro třetí kus Hole chaosu si dojeď do země Valenwood. Nejdříve se dej do města Eldenroot a jdi za královnou. Přijmi od ní úkol přinést Selenino Srdce a jdi na nové místo na mapě - Selenie's Web. Uprostřed mapy leží na jednom z několika malých ostrůvků zlatý klíček, pomocí kterého se dostaneš do druhé level. Tam na jihovýchodě najdi diamantový klíč a odemkni dveře uprostřed. Vezmi srdce a vrať se zpět do Valenwoodu, kde ho odevzdej královně. Teď se vydej na nové místo od královny jménem Elden Grove, na jihovýchodě mapy je tam schodiště dolů. Dole na severozápadě narazíš na dveře zavřené hádankou. Odpověď je „FOOTSTEP“. Za dveřmi najdeš třetí kus hole. U východu musíš odpovědět „TIME“.

Teď rovnou do provincie Elsweyr, do města Corinth. Zavítej do Guildu mágů. Pošlou tě do chrámu Temple of Agamanus. Tam ve třetím levelu za dveřmi zamčenými na heslo „SUN“ leží svítek, který odnes zpět do chrámu. Dále se vydej do Halls of Colossus, kam tě mnich pošle pro další kus hole. Posbírej šest klíčů a odemkni jimi sérii dveří. O dvě patra níže zadej jméno „THEODORUS“, jeho věk je „108“ let (věk vyluštil matematickou rovnici ICE). Potom je čtvrtý díl Hole chaosu tvůj. Další pout povede na ostrov Summerset, do města Lillandril, kde je třeba vyhledat guild mágů a zeptat se, co je trápí. Pošlou vás do chrámu Šíleného boha. V tomto chrámu leží ve druhé úrovni za jednou z cel na severovýchodě diamant, o jehož získání vás mágové požádali. Vrchní mág vás poté pošle do věže Crystal Tower, která je poměrně obtížná. Ve třetím patře narazíte na „Bestiárium“, jakési malé ZOO plné všech možných zvířat, která v Areně potkáte. Do cel můžete lézt vyhloubenou šachtou, která se čtvercově obtáčí. Do čtvrtého patra vede jediné schodiště za zamčenými dveřmi. Klíč ke dveřím má u sebe jeden z hlídajících trollů, takže ho musíte patřičně zabít, tedy tak to vyřešil Cpt. Vlada, Andrew otevřel dveře kouzlem a Ice je roztráskal mečem. Mohlo by pomoci i kouzlo na procházení zdi Passwall, ale to nevíme jistě. Uprostřed čtvrtého patra je za hádankou „EGG“ ukryt pátý kus hole.

LÁDA ŽENATIK

Temple of Agamanus 1





ARENA

score 86%

Název hry: **THE ELDER
SCROLLS: ARENA**

Výrobce: Bethesda Softworks

Žánr: Fantasy

Styl: Dungeon

Počítač: PC

Obtížnost: Pro pokročilé

Hodnocení:

Originalita: 75%

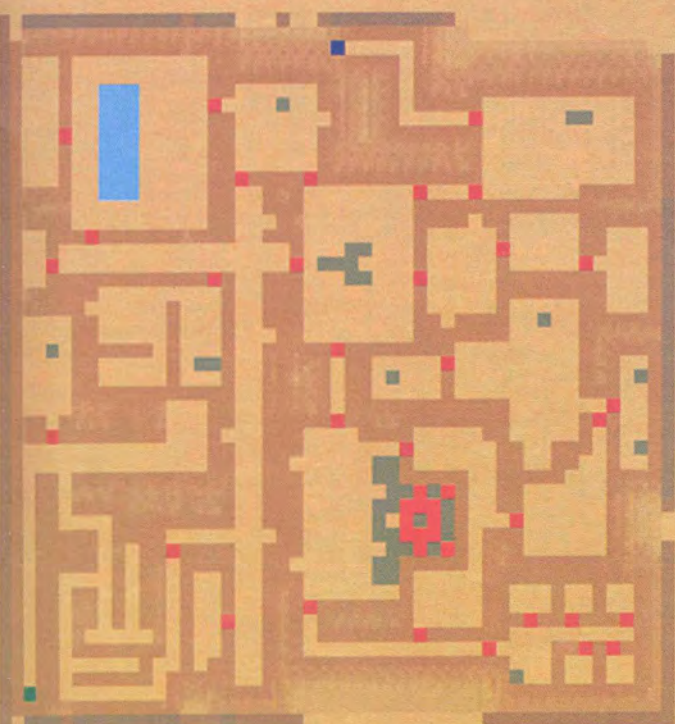
Atmosféra: 90%

Grafika: 80%

Zvuk: 90%



Temple of Agamanus 2 Temple of Agamanus 3

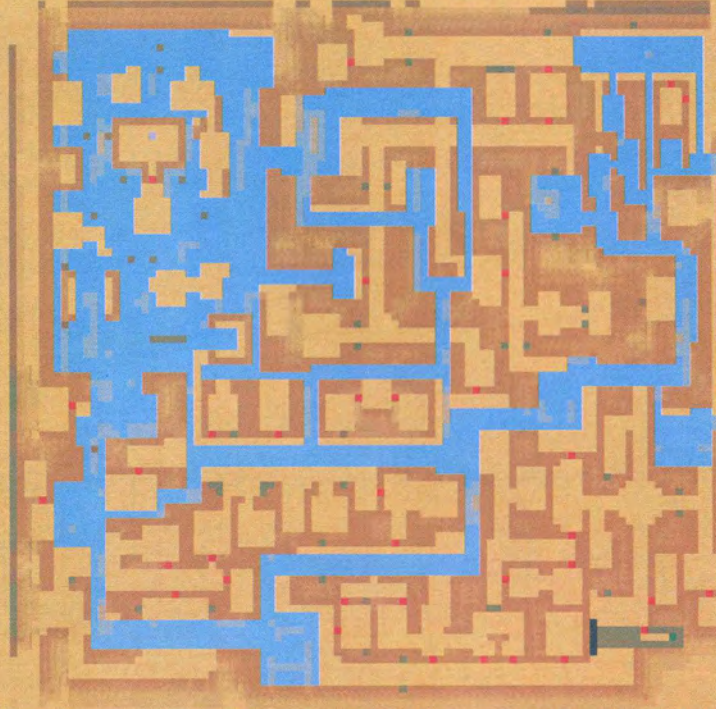


NAVODY

Elden Grove 1



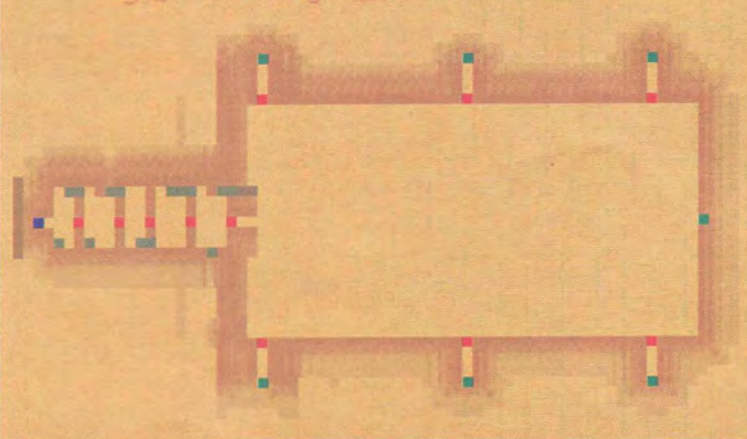
Elden Grove 2



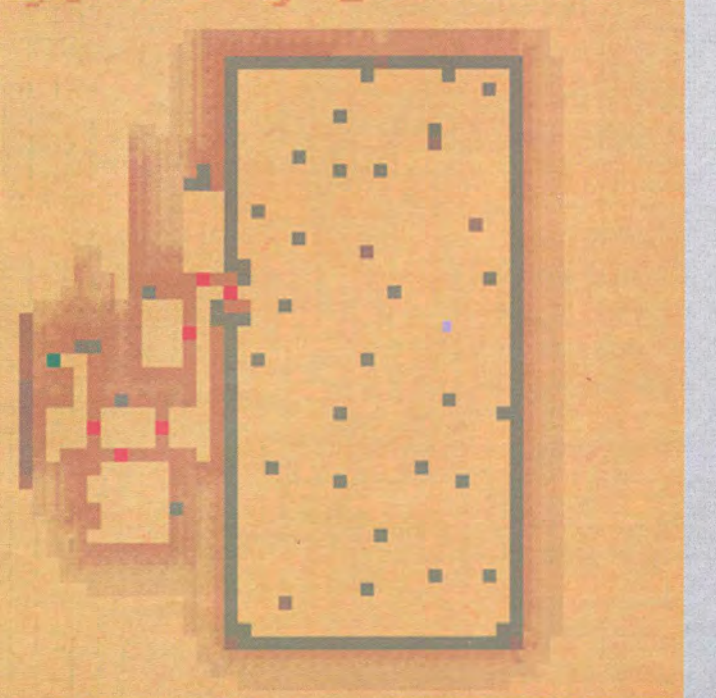
Halls of Colossus 1



Halls of Colossus 2



Halls of Colossus 3



Pařanský zákysník

Poradte mi s hrou LURE OF THE TEMPTRESS se Skorlem. Když mu Minnow vyřídí zprávu, Skorl odejde a pak mám společně s Minnowem spustit padací most. Bohužel, se Skorl hned vrátí a chytí mě. Když jsem se šel za Skorlem podívat do sklepa, víno už ze sudu všechno vyteklo. Skorl se hned obrátí a hned se i vrací. Co mám se Skorlem udělat?

SAVE

Zátku ze sudu vytáhni až bude Minnow ve sklepe se sudy, promluv s ním a hned mu řekni o sudu. Jdi za ním a v hale se dej po schodech nahoru - Skorl by to měl stihnout - tedy, měl by se stihnout opít do němoty, to je to.

Jsem v zákysu na n-tou. JAK ve FRONTIERovi létat HYPERPROSTOREM a přistávat na planetách, když zadám autopilotovi letět na planetu, a on kus od ní přestane být aktivní. HELP

MICHAL Ž. MĚLNÍK

Odzákysování: Hyperprostorem se létá tak, že si na mapě vybereš cílovou hvězdu a skočíš na ni. Cíl musí být ovšem v dosahu možnosti tvoji rakety a ty musíš mít pochopitelně dost paliva, to je jasné. Nejlepší způsob přistávání na planetách je samozřejmě autopilot, který přestane být aktivní POUZE v případě, že na tvou loď někdo zaútočí. Před přistáním se pouze zpomalí urychlovač času. To je, co?

Ahoj redakce SCORE

Na AMIZE hraji hru ISHAR II. Problém je v tom, že nevím, kde získat do kouzla HUMBOLDT přísadu TRAPDOOR SPODER'S WEB. Na ostrově Zach's Island jsem prošel všechny obchody a žádnou pavučinu nikde nemůžu sehnat. Poradíte?

ALEŠ D. PRAHA 5

Určitě jsi prošel VŠECHNY obchody? Pokud ano, zkus to ještě v obchodě na Irvan's Island. Jistě je to, že tahle přísada je na rozdíl od některých jiných ve zcela volném prodeji. Kdo hledá, najde! Na Zach's Island je mimo to v jihovýchodní čtvrti obchod s 5 lektvary, z nichž jeden je určitě ten pravý. Neří?!

Poradte mi, jak se mám dostat ve hře Lands of Lore v Tower level 3 přes ducha, který hlídá dveře. Chcete otevřít dveře a místo otevřených dveří se objeví kamená (tomu se říká double hrubka, přiše se přece objeví kamenná) hlava tygra a říká: You have no faith. Jak se přes tohoto tygra mám dostat? Prosím odpovězte....

JAN H. 10 LET



Odpovíme. Je hezké, že už ti je 10 let, ale z dopisu máš za 3. V Tower level 1 jsou dveře, kterými se po otevření tím správným klíčem dostaneš do Tower Sub-level. Zde najdeš hlavu sochy. Pokud ji budeš mít u sebe, nebude ti tygr dělat problémy.

Nyní Vás prosím o dvě rady ve hře Lands of Lore, jelikož nevím na koho jiného bych se měl obrátit. Tady totiž v Hradci Králové je „dungeonistů“ opravdu pomálu.

1. Lahvičku hnědé barvy „Earth Powder“ -přísadu do Elixíru jsem sice získal, ale prý jde naplnit více způsoby. Zajímalo by mne jak jste postupoval Vy. 2. Nevím jak mám porazit čarodějnici Scotii v „Castle Level 3“ při jejím převtělení z hada na jakéhosi pětilavého pavouka.

JAN Š., HRADEC KRÁLOVÉ

1. Earth Powder lze podle mého názoru získat pouze od mastičkářky v Yvelu, kde jsem jej dostal i já a nikde jinde. 2. Pokud použiješ prsten od krále na Ruby of Truth, získáš magický předmět. Ten použij na Scotii při jejím převtělování v první potvoru. Pak ji dodělej ručně.

Zákysnul jsem ve skvělé hře Lands of Lore. Došel jsem až do dolu a tam uvíznul přede dveřmi na dva klíče. Mám pouze jeden a ten druhý prostě nemohu najít. Prolezl jsem už celý důl i les před dolem, ale klíč nikde. Dále jsem našel kolečko ke stroji, uhlí a zapnul stroj - jaký to má účel? Nic se nestalo. Pevně doufám že s Vaší pomocí se hnu dál.

HONZA M., PRAHA

Máš pravdu, s naší pomocí se hne zcela určitě. Pamatuj, že všechno souvisí se vším. Pokud do stroje nahází všech pět uhlíků přidáš kolečko a zapneš, tak se zdánlivě nic nestane. Ve skutečnosti stroj vypumpuje vodu z jedné místnosti v dole a tam najdeš také druhý klíč od dveří na dva klíče.

Ve hře Lands of Lore nevím jak porazit čarodějnici Scotii a jak použít prsten od krále Ruby of Truth. A ještě něco, mohli by jste (co je moc.. přiše se byste) mi říci jestli mi k něčemu jsou klíče Death key, Oil key, a Small key.

VLADIMÍR Z. M.N. VES

Klíči otevřeš truhly, které se v zámku povalují, a to zejména ve třetím patře. O tom jak porazíš Scotii si přeči o pár řádek výš.

Pomozte v Lands of Lore:

1. Jak dostat z listin v Ghorka Swamp dovednosti jako Freeze apod. do levého horního rohu obrazovky - nemohu přejít bažiny.

2. Jak překonat lva na dveřích ve White tower, který říká: „You have no faith! Už jsem zkusil všechno a výsledek nulový.“

MR.X

1. Vezmi kouzlo freeze a klikni s ním na hlavu své postavy pravou myší. Po použití kouzla Freeze bažiny na chvíli zamrznou a ty můžeš bahno přejít. 2. Už nikdy neříkej, že jsi zkusil všechno, protože jinak bys nenapsal. Odpověď si přeči o pár dopisů výše.

Obrácím se na vás s naléhavou prosbou o pomoc. Moje sebevědomí je zásluhou hry Shadowlands značně pošramoceno. Zakysl jsem ve třetím podlaží pod zahradním bludištěm. Když jsem vešel do tohoto patra, zabil jsem strážce, přečetl jsem si vzkaz, že není všechno zlato co se třpytí a po zmáčknutí páky ve stěně jsem se vydal do dlouhé chodby. Tam jsem stiskl tajný kámen, který mi otevřel stejně tajné dveře do místnosti 1. a 2. V místnosti č.1 jsem sešlápl kameny a tím teleportoval klíče z místnosti s hady. Klíče jsem sebral a použil na zámky v místnosti č.2. Dveře se otevřely, já jsem vešel dovnitř, přečetl jsem si nápis a ... a dozvěděl jsem se, že jsem hlupák. Je to smutné, ale asi je to pravda, protože jsem tuto fintu neodhalil a v tomhle místě jsem se zastavil.

RADEK K. KLADNO

Milý Radku, hlupák rozhodně nejsi, když jsi se dostal až sem. Je to svinárna, ale v podstatě stačí v místnosti s nápisem "jedenás jako hlupák", sešlápnout v pravém horním rohu neviditelnou desku a je vyhráno. Tak do toho, čekají tě ještě 3 levely.

BATTLE ISLE II

Kódy do úrovně naprosto geniální hry jsou sice dobrá věc, ale hrani bez nich je mnohem lepší. Opravdu - tahle hra za to vážně stojí!

02. JOGRWAI	11. GEEUSAT
03. GEGIDOS	12. KAIMAWA
04. WABODAE	13. SIETIBU
05. BUFASWE	14. GEDEROM
06. GEHAVWA	15. ULUACRE
07. OLARIBU	16. ABUNDWA
08. FITORGE	17. LANADGE
09. DAFATWA	18. WAFETAL
10. WABIKDO	19. BUSALUG
	20. GEKEFZU

OUT OFF ROAD

Po objetí 1. kola se musí vyhrát a při ukázce stupňů vítězů napsat GREY+KEY bez mezer. Dosáhne se tím maximální rychlosti, jak tvrdí náš čtenář Roman T.

Díky.

Novodobé herní konzole

Přiznám se, že hry na konzolích mě nikdy moc nezajímaly. Svůj počítač používám více než na hraní na jiné potřebné věci. Z tohoto důvodu jsem nikdy moc nevěřil v budoucnost těchto hracích strojů. „Na co jiného je mohu využít, než na hraní?“ říkal jsem si. Postupem času jsem však přišel na to, že hrací automaty asi přece jenom v sobě něco mají. Nebo alespoň budou mít...

Zkusme trochu nahlédnout do nijak moc vzdálené budoucnosti a podívat se co pro nás velké světové firmy chystají.

V poslední době začalo vznikat ohromné množství nových hracích automatů. Některé z nich, jako třeba Jaguar či 3DO, které jsme vám představili v minulých číslech, mají malý náskok, protože jsou už pár měsíců v prodeji. Je jasné, že přední pozici na herním trhu si se svojí konzolí nevybojují více než dvě, maximálně tři firmy najednou. Mnohý z vás by se asi přikláněl k tomu, aby trhu vládl pouze jediný stroj. Ten s nejlepšími parametry a nejlépe zajištěnou softwarovou základnou. Na jednu stranu by to nebylo špatné. Neměli bychom problémy s boji mezi majiteli různých strojů (vzpomeňte si jenom na Ataristy a Amigisty). Odpadl by zmatek s výběrem her podle typu konzoly, atd. Na druhou stranu ale nezapomeňte jak to dopadá, když má nějaká firma na něco monopol. Viz. IBM se svými osobními počítači. Tato firma je dnes na pokraji krachu a koupit si její výrobek je sebevražda. Nebo firma Intel. Pentium je sice mikroprocesor nesmírně výkonný, ale kam se hrabe za několik let starými RISC čipy (a to jen proto, aby byl plně kompatibilní s předchozími mikroprocesory Intel). Všechno má své, ale my to stejně nezměníme, takže si radši pojďme něco říct o těch „konzolích nové generace“...

Saturn

Je herní automat, který je ještě daleko ve zkušební fázi. Nepochází od nikoho jiného než od nám velmi dobře známé firmy Sega. Podle předběžných informací se zdá, že Saturn by měl opravdu být bomba. Ještě uvidíme jak to všechno dopadne, avšak akční hry, které Sega připravila naznačují, že by „Saturnský sen“ mohl být naplněn.

Vnější paměťové médium pro Saturn by měl být tradiční CD-disk, který známe z PC-ček, se čtecí rychlostí 300 KB za sekundu. Hlavní řídicí jednotku budou tvořit dva 32-bitové Hitachi SH2 RISC čipy na frekvenci 27 MHz s rychlostí 50 MIPS. Nebudou samozřejmě chybět ani koprocesory, a to video-procesor tvořený čipem Hitachi SH1, 24-bitovým DSP, mikroprocesorem Motorola 68000 a video-procesorem. Paměť by měla dosáhnout nevidaných 36 MB. Samozřejmostí je TrueColor grafika s palety 16,7 miliónů. Saturn bude schopen namalovat 900.000 mnohoúhelníků za vteřinu, zvládne Gouraudovo stínování, texture-mapping. Bude ovládat práci se sprajty, rotaci, scrolling. Zvuk by měl být také vynikající: 32 šestnáctibitových digitálních kanálů, 8 syntetizovaných - ideální kombinace!

Saturn by měl podle oficiálních pramenů být vypuštěn do světa v prosinci, ovšem většina odborníků se domnívá, že toto datum je bezdůvodně optimistické. Za rozumný je pokládán termín mezi jarem a létem 1995. Předpokládaná cena Saturnu je 310 liber.

Sony PS-X

Kdybyste měli investovat

více jak patnáct tisíc do nějaké nové herní mašinky, určitě byste se pečlivě rozhodovali, která to bude. Možná, že byste dali přednost nějaké zaběhnuté firmě, jako je třeba Sony. Tato firma se také rozhodla přijít se svou troškou na trh a zde jsou specifikace její 32-bitové herní stanice...

Jako Saturn, i PS-X bude jako vnější médium používat CD-ROM jednotku, přý alespoň DOUBLE-SPEED. 32-bitový R3000A RISC čip poběží na 33MHz a jeho rychlost se bude pohybovat kolem 30-ti MIPS. Rychlost sběrnice vyleze na neuvěřitelných 132 MB za vteřinu. Grafiku bude z velké části obstarávat 3DGE (3D Graphic Engine), který bude se svou rychlostí 66 MIPS schopen zpracovávat najednou 360.000 stínovaných a texturově mapovaných mnohoúhelníků. Dokáže na obrazovce obstarat až 4.000 sprajtů najednou. PS-X u nebude chybět ani koprocesor na kompresi dat, jehož rychlost se bude pohybovat okolo 80-ti MIPS. Velikost vnitřní paměti bude něco kolem 5-ti Mb. Nebudou chybět ani RAM-karty pro status, pozice, tabulku skóre. TrueColor grafiku v rozlišení 256x224 - 640x480 bude doprovázet 16-ti bitový stereo digitální zvuk v CD kvalitě.

Ale není to jen excelentní hardware, kterým PS-X upoutává. Už jen ten prostý fakt, že ho vyrábí firma Sony by měl zaručit úspěch. Taková silná

a prosperující firma jako Sony bude jistě schopna zajistit i nevidané množství softwaru. To, že vyvinula svou vlastní konzoli může způsobit nevidané změny v celém herním trhu.

Project Reality

Asi se všichni ptáte: „A co Nintendo? Vždyť její SuperNES je na současném trhu velice rozšířený.“ Není třeba se ničeho obávat. Firma Nintendo samozřejmě nezůstává pozadu. Dokonce musím říci, že si vytyčila velmi lákavý, ale také náročný cíl. Jejich Project Reality (PR) bude 64-bitový (! !!!) R4200 MIPS RISC čip s frekvencí vyšší než 100 MHz a rychlostí přes 100 MIPS. Tento procesor bude doplněn o mnoho video a audio koprocesorů, takže celková výkonnost by měla být nevidaná. Použitý čip je jakýsi hybrid čipu R4000 (100MHz), použitým v počítači Indy od Silicon Graphics, kterážto firma je partnerem Nintendo v tomto projektu. Má také hodné společného s čipem R4400 (150MHz), který se montuje do Onyxů.

Misto CD-disků vyvinulo Nintendo použitím „vrcholné technologie“ firmy Silicon Graphics kartidže o kapacitě nad 100 MB, které se budou prodávat za stejnou cenu, jako normální 16-ti bitové karty.

PR dokáže zpracovat 100.000 různotvarých texturově-mapovaných mnohoúhelníků za vteřinu. Kompatibilita s HDTV naznačuje vysoké rozlišení, přesahující možnosti televizní obrazovky, doplněné TrueColor barvami s palety 16,7 miliónů. Zvuk by měl být nejméně v CD kvalitě.

Na závěr to nejlepší. Přestože se nejméně výkonný počítač Indy od firmy Silicon Graphics prodává za 4.350\$, Nintendo předpokládá, že domácí verze jeho Project Reality by měla přijít na méně než 250\$ dolarů!!! První ovoce by spolupráce Nintendo a SG přinesl již tento rok, domácí konzole se plánuje na rok 1995.

Tak co? Vybrali jste si také svého favorita? Já ano. Avšak nechme se překvapit, vždyť to znáte, stejně nakonec vždycky všechno dopadne úplně jinak...

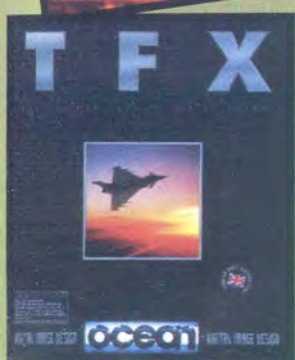
UVULA



Člověče, už tu zase máte balík od těch šílenců z Vision !!!
Tak mi to tady podepište ...



HORKÉ LETNÍ NOVINKY!



NOVINKY		TOP 20 PC		TOP 5 CD ROM
THE FIGHTER	T.F.X.	STRIKE COMMANDER	BATTLE ISLE 2	
PC 1749,-Kč	1599,-Kč	1749,-Kč	1899,-Kč	
OVERLORD	SIMCITY 2000	COMMANCHE MAXIMUM	MEGARACE	
PC 1299,-Kč	1499,-Kč	OVERKILL 1749,-Kč	1449,-Kč	
THEME PARK	ACES OVER EUROPE	GREAT NAVAL BATTLES 2	SEVENTH GUEST/DUNE	
PC 1499,- CD 1749,-Kč	1899,-Kč	1549,-Kč	1899,-Kč	
OUTPOST	NHL HOCKEY '93	PRIVATEER	THE HORDE	
CD 1949,-Kč	1549,-Kč	1849,-Kč	1799,-Kč	
SIM CITY DATA DISK	UFO: ENEMY UNSEEN	F-14 FLEET DEFENDER	UFO: ENEMY UNSEEN	
PC 599,-Kč	1599,-Kč	1599,-Kč	1599,-Kč	
ROBINSON'S REQUIEM	BATTLE ISLE 2	RAVENLOFT	TOP 5 AMIGA	
PC 1149,-Kč	1799,-Kč	1749,-Kč	MORTAL KOMBAT	
ISHAR 3	ARENA: ELDER SCROLLS	DOGFIGHT	1099,-Kč	
AMIGA 999,-Kč	1749,-Kč	SLEVA!!!!!! 699,-Kč	THE SETTLERS	
FIFA INT. SOCCER	X-WING	TASK FORCE 1942	1399,-Kč	
PC 1299,-Kč	1749,-Kč	SLEVA!!!!!! 599,-Kč	ISHAR 2 599,-Kč	
HARPOON II	ISHAR 2	MORTAL KOMBAT	DOGFIGHT	
PC 1449,-Kč	SLEVA!!!!!! 599,-Kč	1349,-Kč	SLEVA!!!!!! 599,-Kč	
BENEATH A STEEL	ELITE II-FRONTIER	PATRIOT	ELITE II - FRONTIER	
SKY CD 1699,-Kč	1499,-Kč	SLEVA!!!!!! 999,-Kč	999,-Kč	

NE, nemohu to již dále vydržet. Pošlete mi urychleně na dobírku tuto senzační hru (-y):

počet	titul	PC/Amiga/Mac	PC/Amiga/Mac

JMÉNO:
ADRESA:
PSC: MĚSTO:
Objednávku zasílejte na adresu VISION, Ve Střešovičkách 1, 169 00 Praha 6

poštovné
CELKEM:

Poštovné a balné činí při objednávce 1 kusu Kč 50,-, 2 ks Kč 75,-, a 3-5 ks Kč 100,-

score? SCORE!

SCORE - STARŠÍ ČÍSLA

Je málo věcí v životě, které stojí za to schovávat a skladovat. SCORE patří mezi ně. Pokud vám některá z našich starších čísel unikla, využijte možnosti a objednejte si starší výtisky SCORE dříve, než to udělají ostatní. Stačí vyplnit kupón číslo 3 a spolu s útržkem složenky jej odeslat na adresu SCORE - PŘEDPLATNÉ, Krupkovo náměstí 3, Praha 6, 160 00.

Staleté říše

vznikají a zanikají, časy se mění, lidé přicházejí a odcházejí, ale slunce vychází a zapadá každý den. Stejně tak časopis SCORE vychází každý měsíc, avšak stejně jako ty nejlepší věci v životě je i SCORE velmi vzácné.

Pokud se nechcete zapojit do dlouhého a vyčerpávajícího boje o zbylé výtisky SCORE a chcete mít jistotu, že další SCORE najdete na pultu svého oblíbeného stánku/prodeje, vyberte si jednu ze dvou následujících možností:

1. Vyplňte kupón číslo 1 a dejte svému prodači tiskovin. Tak se vyhnete šarvatkám a potyčkám s ostatními kupci SCORE, protože vaše SCORE bude bezpečně uchováno do doby, kdy si je přijedete vyzvednout.
2. Můžete se ale rozhodnout i pro druhou možnost. Vyplňte kupón 2 a staňte se tak předplatitelem SCORE. Kromě toho, že SCORE budete dostávat přímo do domu v den, kdy se objeví na stáncích získáte i tři poukazy v hodnotě 120 korun každý, které můžete použít při nákupu her u firmy VISION - at už v prodejní SCORE ve Čkalově ulici č. 7, v Praze 6 nebo prostřednictvím zásilkové služby (sledujte reklamy VISION). Jako předplatitel SCORE budete mít také nárok na bezplatné zaslání našeho speciálního magazínu - výběru nejlepších her roku, něco ve stylu "1994 - to byly ale hry, co?", který vyjde okolo vánoc. Kupón spolu s útržkem složenky typu C zašlete na adresu SCORE - PŘEDPLATNÉ, Krupkovo náměstí č. 3, Praha 6, 160 00.



KUPÓN 1 Rezervace SCORE

Prosím, uschovejte mi jeden výtisk časopisu SCORE. Časopis SCORE vydává firma ART CONSULTING a vždy od 15 dne v měsíci je k dispozici u Vašeho distributora tiskovin.

Jméno

Adresa

KUPÓN 2 Předplatné SCORE

Ano, chci dostávat SCORE od čísla až domů. Ano, chci získat tři kupónu firmy VISION v souhrnné ceně 360 Kč, což je cena ročního předplatného, které jsem vám přiloženou složenkou poukázal. Ano, těším se na vaše vánoční číslo nejlepších her roku. Ano, stávám se vaším předplatitelem!

Jméno

Adresa

KUPÓN 3 STARŠÍ ČÍSLA score

Zašlete mi prosím následující výtisky SCORE:

- | | |
|------------------------------------|------------------------------------|
| ☐ x SCORE 1 | ☐ x SCORE 4 |
| ☐ x SCORE 2 | ☐ x SCORE 5 |
| ☐ x SCORE 3 | ☐ x SCORE 6 |
| | ☐ x SCORE 7 |

Za jedno starší číslo jsem přiloženou pokázkou zaplatil 30 Kč, a k této částce jsem přidal navíc 12 korun na poštovné, protože jsem si vědom toho, že starší čísla mi budou zaslána poštou doporučeně. Poukázaná suma činí Kč za starší čísla SCORE + 12 Kč na poštovné, tedy celkem Kč.

Jméno

Adresa

Al Quadim: The Genie's Curse

Mikroprocesor: 80386 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: AdLib
Sound Blaster (Pro 1-3, 16ASP, 32AWE)
Wave Blaster
ES688 Audio Drive
ES488 Audio Drive
Media Vision Pas
Media Vision ThunderBoard
Ensoniq Sound Scape
Gravis Ultra Sound
Aria
Roland Sound Canvas
Délka: 15 MB
Paměť: 2 MB (Protected Mode)
Kláv., myš, joy: ++ -

V současné době se na počítačovém trhu roztrnul pytel se zvukovými kartami všech možných typů a kategorií a my ani nestihnáme získávat o jednotlivých výrobcích ověřené informace. Přiznám se bez okolků, že o některých kartách v bohaté sbírce Al Quadima jsem ještě neslyšel.

Fantastic Dizzy

Mikroprocesor: 80286 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: PC Speaker
AdLib
Sound Blaster
Délka: 1 MB
Paměť: 570 kB konvenční paměti
Kláv., myš, joy: ++ -

Je bez debat, že si Dizzy dokáže udržet svoji starobylou atmosféru, která ve mně vyvolává nádherné, ale i nostalgické vzpomínky na dobu, kdy jsem to bílé vajíčko ještě proháněl na svém gumákoví. Tolik kilometrů se mnou Dizzy nachodil, tolik kilogramů přenosil, tolik vzduchu vydýchal, tolik mincí posbíral, tolikrát se mnou umíral... Ještě teď se mi vybavuje ta kostrbatá grafika ZX Spectra, ta typická animace... A co to? Uteče pár let, sedám ke svému PC a co nevidím? Zase ta kostrbatá grafika, zase ta typická animace... No, to bych to trochu přehnal. Pravdou je, že grafika nového Dizzyho již sice není tak kostrbatá a animace není tak typická (na PC se Dizzy poněkud zadržává - hlavně na pomalejších počítačích), avšak jinak si Dizzy svou kvalitou moc nepolepšil. Nicméně, jak je již tradicí u CodeMasterů, Dizzy si naštěstí nepolepšil ani cenou.



AL QUADIM: THE GENIE'S CURSE



FANTASTIC DIZZY



Inherit The Earth: Quest For The Orb

Mikroprocesor: 80386 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: PC Speaker
AdLib
Sound Blaster (Pro 1, Pro 2)
Pro Audio Spectrum
Gravis Ultra Sound
Audio Source
Aria
Roland LA (GS, MT-32)
Délka: 15.5 MB
Paměť: 500 kB konvenční paměti + 1024 EMS
Kláv., myš, joy: ++ -

Už první pohled na hru jako je Quest For The Orb vám znatelně vylepší náladu. Žádné dlouhé čekání, než doběhnou titulky, žádné nepřerušitelné intro, zato však pěkná hbitá animace a grafika, která nepatrně připomíná bývalý LucasFilmový styl. Rychlost přístupu hry na disk je velmi příkladný, místnosti jsou nahrány v mžiku, uložení a obnovení pozice je tak rychlé, že ani nestihnete dvakrát kliknout myši. Žádné technické problémy s touto hrou jsem neměl, dokonce jsem si mohl dovolit mít paměť zaneřádnou spoustou rezidentních a dalších programů a hra se přesto spustila. Je nabitelná, že se jedná opravdu o mistrovský kousek...

Origamo

Mikroprocesor: 80286 & kompatibilní
Grafické adapt.: SuperVGA
Zvukové karty: PC Speaker
AdLib (Gold)
Sound Blaster (Pro 1, Pro 2)
Roland MT-32
Délka: 6 MB
Paměť: 570 kB konvenční paměti
Kláv., myš, joy: ++ -

Jedna důležitá věc: Možná někde narazíte na informaci, že tuto hru lze spustit pouze na počítačích s mikroprocesorem 80386 a výše. Jak jste již ale zvyklí, ve Score vždy najdete ověřenou informaci o minimální konfiguraci. Jako všechny ostatní hry, i Origamo jsem testoval na 286-ce a zjistil jsem, že na ni docela dobře běhá. Dokonce ani nepožaduje nějakou přídavnou paměť, vystačí si 570 kilobajty základní paměti. Proto majitelé 286-tek: nestahujte gatě, když brod je ještě daleko (vy, kdo jste si gatě stáhnout nestihli, ani flintu do žita neházejte), Origamo poběží i na vašich miláčcích, pokud ovšem máte SuperVGA kartu.

INHERIT THE EARTH: QUEST FOR THE ORB



TUBULAR WORLDS

TECHBOX

Red Hell

Mikroprocesor: 80286 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: PC Speaker
AdLib (Gold)
Sound Blaster (Pro 1, Pro 2)
Pro Audio Spectrum (16)
Covox Sound Master
Covox Speech Thing
DigiSpeech
Disney Sound Source
Echo PC II
Lantastic Speech
Roland MT-32
Délka: 20 MB
Paměť: 550 kB konvenční paměti + 1MB XMS/EMS
Kláv., myš, joy: ++ -

Huh. Byla to ale fuška otestovat tuto hru. Pravda, není nijak zvlášť uživatelsky příjemná... Patří do té skupiny her jako třeba Dark Seed. Obrovské množství souborů v jednom direktoriu, ve kterých se pak hra prohřává k tomu správnému. Je logické, že většinou tyto hry požadují vyšší povolené množství najednou otevřených souborů (příkaz FILES v souboru CONFIG.SYS). Navíc je téměř nutné mít nainstalovaný nějaký cachovací program, protože jinak je přístup na disk přišerně pomalý. Já osobně si o programátorech, kteří jsou schopni něco takového „zplodit“ myslím své. Takovýto způsob přístupu k datům pouze naznačuje, že autor byl buď líný, nebo, nedej Bože, nepříliš erudovaný na to, aby dokázal vymyslet systém, který si potřebná data nalezne rychleji a efektivněji. Nemám co dodat...

Reunion

Mikroprocesor: 80286 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: AdLib
Sound Blaster (Pro)
Gravis Ultra Sound
Délka: 21 MB
Paměť: 600 kB konvenční paměti + 256 kB EMS
Kláv., myš, joy: ++ -

Opravdu to není překlep. Reunion vážně funguje na 286-kách, ale má to malou chybu. Potřebuje 256 kB Expanded Memory, kterou na 286-ce jen velmi těžko pořídit. A když, tak vás to stojí spoustu paměti konvenční, jejíž požadovaná velikost není u Reunionu zrovna nejmenší. Proč jen autoři nepoužili Extended Memory ???

Tubular Worlds

Mikroprocesor: 80286 & vyšší
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: PC Speaker
AdLib
Sound Blaster
Délka: 3.5 MB
Paměť: 531 kB konvenční paměti
Kláv., myš, joy: ++ +

I na počítačích s mikroprocesorem 80286 je animace velmi plynulá, rychlost přístupu na disk snesitelná. Dalo by se říci, že Tubular Worlds už ani víc nepotřebují.

UVULA

REUNION



Poltergaist je název pro podivný, ale podle některých badatelů skutečně existující, fenomén. Tento jev, popisovaný hojně v příslušné literatuře (doporučujeme knihy či seriál A.C.Clarka) způsobuje podivné věci - vyskytuje se ve velkých domech, ale i v menších a malých bytech i bytečích. Jeho přítomnost v domácnosti se projevuje rozličnými způsoby. Tak si třeba představte, že půjdete v noci okolo kuchyně a před vámi se znenadání otevře lednička a z mrazáku se vysype zmrzlé maso. Nebo z něčeho nic začne z vodovodu téci voda. Nebo se otevře skříň a začnou padat talíře. Nebo se budou ozývat podivné zvuky z vodovodního potrubí. Že se vám už něco podobného někdy stalo? Ale ne, u vás doma žádný poltergaist není, to jen někteří snilkové považují náhodné jevy a působení alkoholu za důkazy o přítomnosti duchů. Mezi takové snilky patří třeba i ELECTRONIC ARTS a jejich hra HAUNTING. Ale já si stejně myslím, že to kluci od EA nemyslí s duchy tak vážně, a že tahle hra vznikla spíše z komerčních než z okultistických důvodů. Ale raději se na ni podívejme zblízka.

HAUNTING nás má utvrdit ve víře v existenci podivných, naše domovy ovládajících bytostí. Hra má ostatně podtitul „Starring Polterguy“, což si ti angličtini znali přeloží, a ti ostatní se spokojí s vysvětlením, že jde o slovní hříčku na slovo Poltergaist. Zatímco poltergaist je obvykle podstaty neidentifikovatelné a tajemné, přítomnost bytosti jménem Polterguy v tom kterém domě je vysvětlitelná zcela přesně. Musíme se ale podívat trochu zpátky do historie zábavního průmyslu. Rodina Sardini, především tedy otec rodiny - Vito Sardini - je průmyslový magnát. Vyrábí totiž skateboards. Protože je to ale starý šizuk, kefas a škudlil, používá zastaralé výrobní roboty a nedá na jejich údržbu ani pěník. Výroba je levná, úroveň skateboardů klesá a klesá, ale zisky rostou a rostou. Jednou z obětí této firemní filosofie se stal i budoucí Polterguy - vášnivý skateboardář (spisovně české slovo bohužel neznám a slovo „skejták“ mi sem jaksi nepasuje), který na mizerně odfláknutém prkýnku narazil do dodávky, která se stala jeho posledním zastavením. A protože nebyl jedinou obětí zvrhlého Sardini, rozhodl se, že nebude mít po smrti klid, dokud celou rodinu nevypudí z jejich čtyřech domů. Jako mrtvola, či spíše duch sice nemá tolik síly, ale s pomocí mystických schopností dokáže jako každý poltergaist, pardon Polterguy, ovládat nejrůznější neživé předměty a jimi budit v obyvatelích domů celkem slušný strach...

Na začátku jsem se poněkud neuměle zasmál. Jestli nechápete proč, tak si hru HAUNTING zahrajte a pochopíte, že strašení může být celkem slušná legrace. Jako Polterguy dostanete totiž krásné zelené nehmotné tělo s báječnými pohybovými vlastnostmi a schopností vyvádět takové skopičiny, že by leckterý „pravý“ poltergaist mohl závidět. Cílem hry je pochopitelně vystrašit obyvatele domu natolik, aby s hrůzou utekli a už se víckrát nevraceli. To pochopitelně není dost dobře možné jen pomocí shozených talířů či otevřených dveří, a tak si autoři vymysleli „pár vylepšení“. Těch pár vylepšení spočívá v několika stovkách akcí, které lze ve čtyřech rozlehlých domech provádět.

K tomu slouží předměty nazvané „Fright'em“, což je něco jako „Straš je“. Tyto předměty jsou vlastně obyčejné věci - nábytek, obrazy, akvária, televize, závěsy, dveře, lednička, kuchyňská linky, květináč, křesla, postele, koberce... S použitím speciálních schopností lze s těmito obyčejnými věcmi provádět věci značně neobyčejné, které vystraší i toho nejstatečnějšího tvrdáka. Tak si třeba představte, že na vás z akvária vyskočí žralok, že zpod koberce začne téci krev, že z mrazáku vyběhne černá kočka, že na vás opěradla křesla budou šfílet dělové koule, že traktor v garáži narostou čelisti, že vás bude po pokoji honit sekáček na maso, že ve skříni visí obrovský vampír, že na vás vyskočí židle a že se vám tohle může stát kdykoliv a kdekoliv. I když tyto malíčkosti člověku nemohou ublížit, je příjemnější se na všechno vykašlat a vzít nohy na ramena. A to je právě cílem Polterguye a smyslem celé hry.

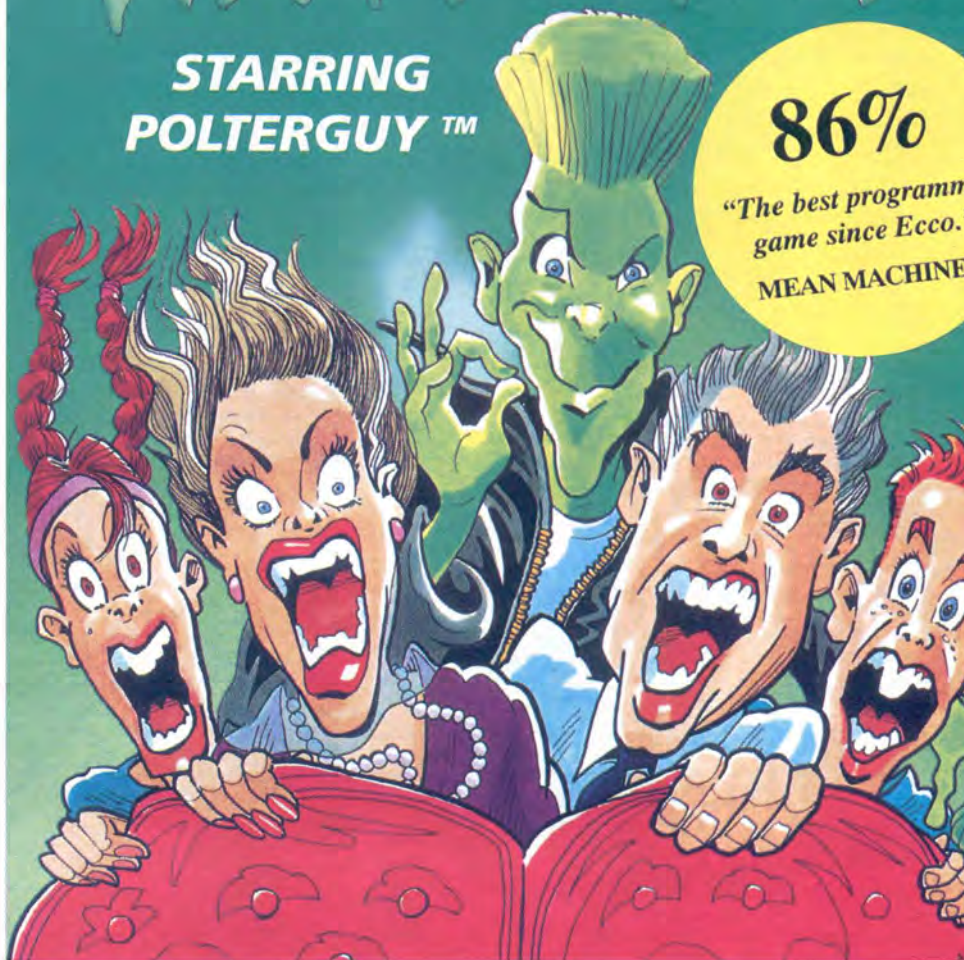
HAUNTING je vlastně hra velice jednoduchá. Probíhá v zásadě ve dvou úrovních - v té první musí Polterguy rádně vystrašit všechny čtyři členy rodinky a donutit je ke „strategickému ústupu“

HAUNTING

STARRING
POLTERGUY™

86%

“The best program
game since Ecco.”
MEAN MACHINE



Ha ha ha ha ha HAUNTING. Ale ne, taková legrace to zase není. Je to jen další docela dobrá a originální hra od firmy ELECTRONIC ARTS, která nás trochu rozesmála. HAUNTING je vlastně „strašení“, a to zase pro nás, co se neradi bojíme tak moc velká legrace není. Vždyť to znáte: oživlé mrtvolky, duchové, strašidla, všude samá krev, ošklivá světla a stíny, příšerný smích...Nebo je to tady jinak?

z domu do dalšího sídla. Protože je jako duch nezranitelný, hra by nebyla příliš složitá. Je tedy nutné neustále udržovat zásobu tekutiny zvané Ectoplasm - jsou to kaluže zeleného slizu, které jsou pro člověka neviditelné, ale které se objeví vždy, když je lidská bytost postrašena. Tyto kaluže jsou pro Polterguy všim. Když vyprchá Ecto, musí se Polterguy vydat do sklepení pod domem, které je sice slizu plné, ale kde číhají i nejrůznější nebezpečí - ruce vystupující ze zdi, netopýři, žhavá pára. Toto je také jediné místo, kde může Polterguy „zemřít“, čili ukončit hru.

Hra HAUNTING je naprosto originální a jedinečnou podívanou. I když se nejedná o nijak složitou hru, její nápad ji staví mezi hry lepší nebo alespoň mezi hry nad průměrem. Časem možná člověka omrzí to věčné strašení nebohých lidí, ale někoho možná potěší možnost používání speciálních kouzel ve vyšších úrovních (ovládání oživlých mrtvol, super vystrašovacích kouzel, ohnivě koule...) a příslib autorů, že na konci získá Polterguy možná zpět svůj život. A když vás hra HAUNTING přece jen časem omrzí, snad alespoň pochopíte, že duchové to v našem světě opravdu nemají lehké...

ICE

score	78%
Název hry:	HAUNTING
Výrobce:	Electronic Arts
Žánr:	Horror
Styl:	Akční
Počítač:	Mega Drive
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	90%
Atmosféra:	75%
Grafika:	70%
Zvuk:	65%

Michael Jackson's Moonwalker

SEGA

score
magazín počítačových her

Michael Jackson je největší hvězdou pop-music. I když ho nemám rád, tak tohle musím uznat. Jeho desky se prodávají po milionech kusů a každý z nás už určitě alespoň jednou slyšel nějakou jeho píseň. Jeho majetek lze počítat v desítkách milionů dolarů. On sám už možná neví, kolik těch milionů vlastně má. Za jeho alba mu nahrávací společnosti nabízejí astronomické honoráře, které bez hnutí brvou okamžitě vyplácejí, jen když jim Michael udělí autogram pod připravenou smlouvu. Množství papíru, které bylo o Michaelu Jacksonovi popsáno, ať už jde o knihy, noviny, časopisy atp. se měří na tisíce a tisíce stran. Michael Jackson se pravidelně objevuje v mnoha televizních pořadech snad všech televizních společností. Michael Jackson pronikl i na plátna kin. Snad každý z nás o něm něco někdy slyšel. Michael Jackson se stal pro mnoho lidí bohem. A Michael Jackson pronikl také do světa počítačových her jako hlavní hrdina hry MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER.

Jak jsem již předepsal v úvodu, hlavním motivem hry je toto: všechny děti na naší milované planetě Zemi unesl psychopatický Mr. Big. A jejich jediným zachráncem může být pouze Michael Jackson alias Vy. Jedině on může zabránit tomu, aby Mr. Big začal uskutečňovat své nechtuté plány s unesenými dětmi. Tomuto námětu se nelze divit, protože hra vznikla v roce 1990, kdy byl Michael ještě všemi považován za velkého přítele a milovníka dětí v tom nejúšlechtilějším slova smyslu. Jenže teď se píše rok 1994 a Michael Jackson byl nejen obviněn ze sexuálního zneužívání malých nezletilých chlapců, ale způsobil, jakým tento případ sprovodil ze světa, své jednání vlastně přiznal. Dnes by programátoři zřejmě volili přece jen odlišný námět hry. Ale přenechejme zkoumání Jacksonova intimního života bulvárním plátkům a věnujme se hodnocení hry. Jak jsem již uvedl, hra vznikla v roce 1990, a tak by se mohlo zdát, že její grafika bude na nízké úrovni. Není tomu tak.

Jednotlivé levely (je jich celkem šest - gangsterský bar, garáže, podzemí, sklad apod.) jsou opravdu slušně graficky zpracovány a animace postav je na stejné úrovni. Nejlépe je samozřejmě animován Michael Jackson. Je zde několik způsobů chůze, tance, boje a skoků. Na grafice si tedy programátoři dali záležet a využili opravdu všech možností Master systému. Hra je tedy i nyní po grafické stránce stále na vysoké úrovni. To samé se dá prakticky říci o hudbě. Ta je tvořena melodiemi těch nejznámějších písní Michaela

Jacksona. Jsou to Smooth Criminal, Beat It, Billie Jean a Bad. Tomu, kdo nemá rád tyhle písně, nezbyvá nic jiného než ztlumit zvuk na své televizi. Ale zpracování těchto melodií do počítačové podoby je vskutku dobré. Na hudbě si programátoři firmy SEGA také dali také záležet. Hra MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER byla ve své době bezesporu špičkou, a i když uteklo od jejího vzniku mnoho času, může být i nyní pro mnoho majitelů SEGA Master system příjemným zpětřením jejich hráckého života

JFK

Známa pop-star na cestě za záchranou dětí ze spárů mentálně postiženého zločince.

score 58%

Název hry:	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER
Výrobce:	Sega
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Akční
Počítač:	Master System
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	50%
Atmosféra:	40%
Grafika:	70%
Zvuk:	70%



Casino Games

Vzhůru do víru hazardních her, krásných slečen, karetních mistrů a velkých peněz. Vzhůru do Las Vegas!

score 58%

Název hry:	CASINO GAMES
Výrobce:	Sega Enterprises
Žánr:	Pravdivé příběhy
Styl:	Logická
Počítač:	Master System
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	60%
Grafika:	50%
Zvuk:	45%

Když v roce 1930 Ben „Bugsy“ Siegel postavil ve vyprahlé Nevadské poušti první kasino, všichni ho měli za blázna, a jeho gangsterští společníci ho proto nechali zastřelit. On však svému snu o obrovském centru zábavy a velkých peněz věřil až do posledních chvil svého života. A měl pravdu. Za několik let se toto místo, nazývané Las Vegas, stalo největším centrem všech hazardních her na světě, majitelům jednotlivých casin a hotelů začalo přinášet obrovské zisky a získalo si obrovskou společenskou prestiž.

Ten z amerických milionářů, který se alespoň jednou za měsíc neukáže v některém z mnoha a mnoha podniků v Las Vegas, je společensky vyřízený. A do těchto míst, kde se dá za jedinou noc milion amerických dolarů vyhrát i prohrát, kam můžete přijet v obyčejné staré fordce a odjet v několika metrovém cadillacu s ochrankou, kde můžete být svědky toho, jak miliony mění majitele, nás zavádí hra CASINO GAMES.

Jak již sám název napovídá jde o hru, ve které si můžete vyzkoušet své štěstí při několika hrách v casinu. Při svém příchodu jste přivítáni pěknou hosteskou, která si sice hned zjistí vaše jméno, ale na oplátku vám přidělí 500 USD. S touto částkou se pak můžete vypravit do nitra casina k jednotlivým hrám. Je jich několik. Nejprve můžete třeba zasednout ke karetnímu stolu a po výběru protivníka nebo protivnice s ním rozehrát partii některých karetních her, které nesmějí chybět v žádném casinu.

Je to poker, Black Jack nebo baccarat. Ať už vám z vašich původních pětiset dolarů ubude nebo k nim naopak něco přibude, můžete kdykoliv přestat a vrhnout se na další hazard - hrací automat. A kdyby vás ta kovová potvora přestala bavit dřív, než do ní naházíte všechny peníze, je tu ještě jedna možnost - tivoli. Všechny tyto hry si tedy můžete zahrát v CASINO GAMES. Jen mne trochu mrzí, že zde chybí ruleta. Ta totiž v žádném pořádném casinu chybět nesmí. Grafická úroveň hry je vcelku průměrná a účelům hry zcela postačuje. S hudbou už je to horší, ale dá se to vydržet. Zvuky jsou docela podobné svým originálům ať již jde o rozdvání karet, zvuk hracího automatu či kuličky poletující v tivoli. Hra CASINO GAMES bude pro každého hráče, otráveného věčným zabíjením atp. v mnoha akčních hrách, vítanou změnou a možná přípravou pro pozdější hazard v opravdových casinech v opravdovém Las Vegas.

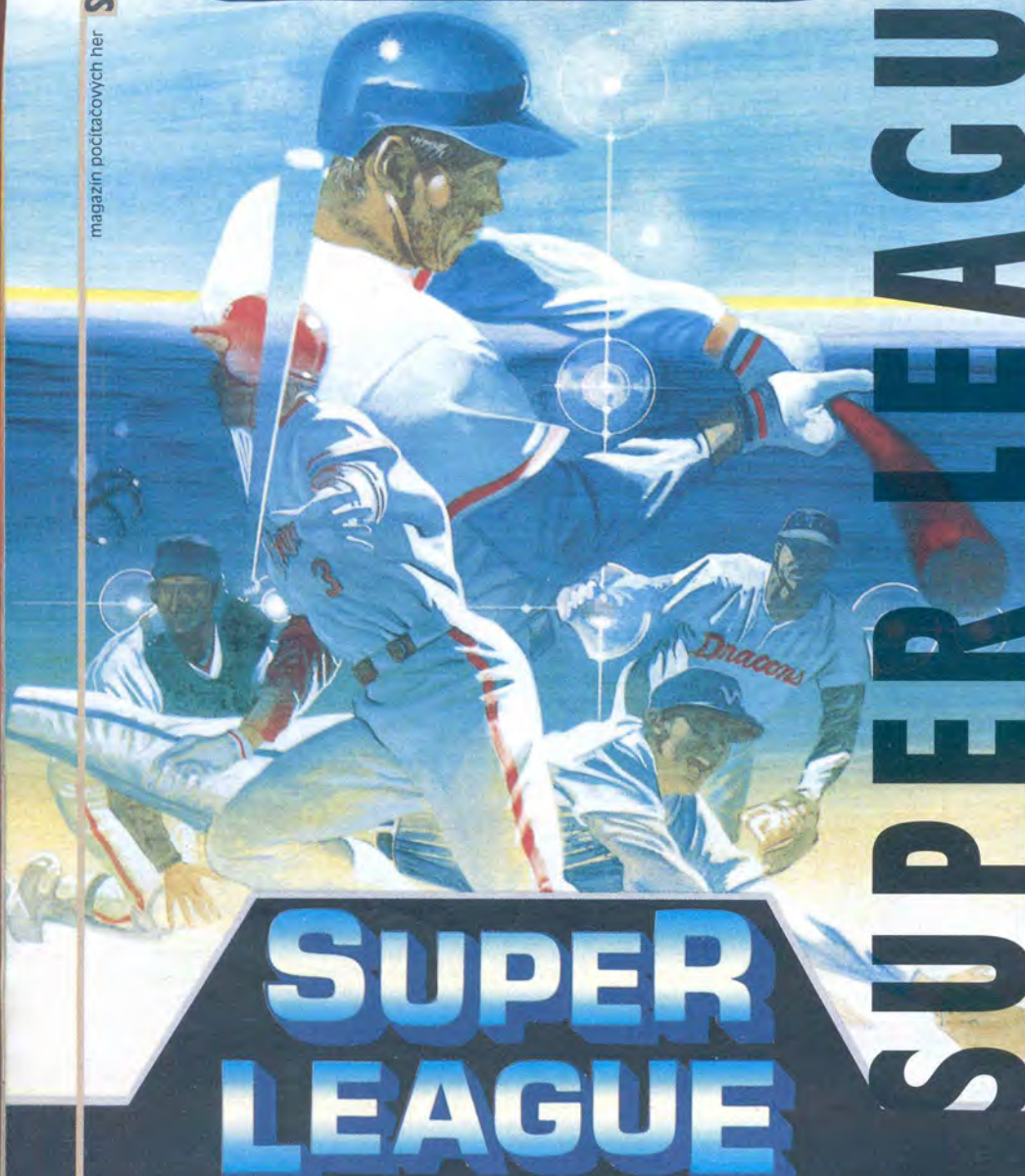
JFK



SEGA

SEGA

MEGA DRIVE



SUPER LEAGUE

Baseball - americký národní sport číslo jedna, konečně na Mega Drive! Prostřednictvím hry SUPER LEAGUE můžete svůj pokoj přeměnit v rozjásaný baseballový stadión.

score 71%
Název hry: SUPER LEAGUE
Výrobce: Sega Enterprises
Žánr: Sport
Styl: Akční
Počítač: Mega Drive
Obtížnost: Střední
Hodnocení:
Originalita: 75%
Atmosféra: 80%
Grafika: 70%
Zvuk: 60%

Konečně nadešel den D.

Je tu finále nejprestižnější baseballové soutěže v USA. Je tu finále SUPER LEAGUE. Na tento zápas byly lístky vyprodány již půl roku dopředu. Na černém trhu se ceny vstupenek vyšplhaly do závratné výše. Stadion je už několik hodin před slavnostním nadhozem, který otevře toto finále, a který provede pan starosta, naplněný do posledního místečka. Prodejci nestačí roznášet hamburgery, colu a pivo v plechovkách. Stánky s baseballovými suvenýry jsou v obležení lidí všech věkových kategorií, všech národností a všech pohlaví. Každý z nich chce získat co nejvíce suvenýrů od svého týmu a je ochoten za ně platit horentní sumy. Začátek se již blíží. Teplota stoupá, stadion vře a zdálky připomíná obrovský úl s rojem včel, které se právě chystají uletět.

A je tu začátek. Dva nejlepší týmy se sešly, aby se rozhodlo, kdo bude nejlepší. Při vstupu na plochu jsou vítáni obrovskými ovacemi. A už přijíždí i pan starosta, který slavnostně otevře tuhle slávu. A je to tady. První nadhoz a první odpal. Obecenstvo šílí. Tým na odpalu získává první metu. Je to velký boj. Přichází první vyautování. Nadhazovač získává tři strikes a je tu druhé vyautování. Poté odpalovač odpálí míček Homerun způsobem a jeho mužstvo získává první body. Mění se pořadí na nadhozu a odpalu a.....a vy hrajete skvělou hru SUPER LEAGUE. A že jste nerozuměli některým předchozím pojmům? Nevadí. Všechno se vysvětlí.

Baseball mě nikdy nebavil. A ani jsem nepochopil jeho pravidla. Když ho dávali na satelitu, vydržel jsem se na něj dívat asi tak pět minut, a pak jsem si řekl, že ti Američani jsou přece jenom přitupomělí, když šílí u takového sportu. Ale... Ale pak se mi do ruky dostala hra SUPER LEAGUE a já radikálně změnil názor nejen na baseball, ale i na Američany. Baseball je totiž Super hra. A jeho zpracování v podobě SUPER LEAGUE je taky Super hra. Každý kdo s baseballem neměl nic společného a dostane se poprvé ke hře SUPER LEAGUE, neví co má vlastně dělat. Baseball je totiž hra složitá, ale jakmile pochopíte její pravidla, a tím i pravidla hry SUPER LEAGUE, zcela vás pohltí.

Existuje několik způsobů. Tak za prvé- přihlásíte se do nějakého baseballového mužstva, naučíte se pravidla, párkrát si je vyzkoušíte v praxi a můžete jít domů zapnout televizi a Mega Drive, a hrát SUPER LEAGUE. Za druhé- sedíte doma, vezmete si manuál ke hře, a pokud umíte dobře anglicky, německy, francouzsky, španělsky, italsky nebo švédsky, celý si ho přečtete, pravidla se naučíte a můžete hrát. Za třetí (cesta, kterou jsem volil já)- zapnete Mega Drive s hrou SUPER LEAGUE, začnete hrát, a díváte se, co vlastně dělá váš soupeř, a asi tak za patnáct až dvacet minut se naučíte pravidla. Pak už jen nezbyvá nic jiného, než jen začít proti počítači novou hru a hrát a hrát a hrát a.... až do finále SUPER LEAGUE. Takže co znamená jít ty pojmy, které se vyskytly na začátku? Nadhazovač je ten, který míček nadhazuje, a odpalovač ten, který míček odpaluje. Meta je bod, na který musíte po odpalu doběhnout. Pokud to nestáčíte, a soupeř tam dřív dopraví míček, který jste vy odpálili, jste vyautováni.

Strike je pojem pro situaci, kdy nadhazovač hodí míček, a vy ho neodpálíte tzn. že proletí kolem vás. Když se Vám to stane třikrát, jste vyautováni. A co je to Homerun odpal? Odpal, při kterém míček letí až do hlediště, a vy a váš tým v pohodě oběhne všechny mety a získá potřebné body.

Jak jsem již jednou řekl, SUPER LEAGUE je Super hra. A to nejen proto, že jsem kvůli ní začal rozumět baseballu. Je po všech stránkách velice dobře udělaná. Grafika je vynikající. At už nadhazujete nebo odpalujete, vaše postava se pohybuje zcela plynule. Při odpalu rázně máváte pálkou a při nadhozu si volíte několik poloh. Postavy rozhodčích a vašich spoluhráčů či protihráčů jsou stejně dobře zpracovány, jako postavy dvou hlavních aktérů. Po odpalu se pohled na hřiště z detailního změní na celkový a vy tak máte dokonalý přehled o dění na něm. I tento pohled je dobře zpracován.

Hudba a zvuky rozhodně za grafikou nezaostávají. Hudba doplňuje dobře atmosféru a zvuky opravdu doplňují celkový obraz velkého baseballového turnaje. Navíc jsou tu mluvená hlášení rozhodčích, která vás průběžně informují o stavu utkání, o situaci na metách a hlásí auty, strike apod. Jde o Mega Drive a tak jsou tyto zvuky, samozřejmě, zkráceny, ale je to příjemné, když na vás váš přístroj i mluví. To, co je na hře to nejlepší, je ale atmosféra. Nejde jen o nějaké nudné pobíhání sem a tam, a házení míčků. Hra nabízí stále nové a nové možnosti taktiky a způsobu hry, takže se za chvíli neomrzí a stále nabízí něco nového. Je také dobré, že nabízí možnost hry dvou hráčů proti sobě, protože pak je to opravdu ta pravá zábava se vším všudy. Na závěr se ještě zmíním o jedné zajímavosti. V menu si můžete vybrat z nepřeberného množství týmů hrajících i v realu a můžete svůj tým sestavit z mnoha hráčů, o kterých vám hra nabídne velké množství údajů o jejich kondici. Hra SUPER LEAGUE je opravdu vynikající hrou a myslím si, že stojí za to, chvíli se učít pravidla, a pak vychutnat slastný pocit z vítězství.

JFK

Zareth je zlý. Bu bu bu! Je PORÁDNĚ zlý, ale to není nic proti tomu, jak zlý je Zao. Ten je, pane, zlý! Zao je absolutně-maximálně-nejvíce zlý kouzelník v celém známém i neznámém vesmíru. Čísar Zla! Jako každý správný zloduch je ovšem již řadu století patřičně mrtvý, ale to nebrání tomu, aby se jej Zareth nesnažil znovu přivést k životu. To by teprve bylo něco...

Hrdina hry MYSTIC DEFENDER má kromě magických schopností i sexy japonské jméno - Joe Yamato (japonští tvůrci hry možná trpí komplexem z prohrané války, a tak pojmenovali hrdinu stejně jako bitevní loď Yamato z II. světové války). Úkol a cíl hry většinu méně zkušených hráčů jistě překvapí - úkolem je totiž zastavit tohle všechno a navíc zachránit nějakou nebohou Alexandru, která je v zajetí a jejíž duše má být použita k nekalmým cílům, protože... ach bože, kolikrát ještě?

Nehledě na tohle všechno je MYSTIC DEFENDER hra pro SEGA MEGA DRIVE. Jako by toho ještě nebylo dost, je to klasická 2D střílečka - Joe chodí a střílí. Občas i poskočí, abychom byli úplně přesní. Pokud jde o střelení, je to vlastně - používání magie. Magie se skládá ze čtyř kouzel, které se mi snad ani nechce výmenovávat - nějaký psychický útok, což je v podstatě obyčejná střela, nějaký plamenomet a ještě nějaká další kouzla - co na tom záleží. Síla střely/kouzla závisí na tom, jak dlouho se hráči podaří držet tlačítko fire a „nadržet“ tak zbraň. Tohle snad nemohlo být víc vyčerpávající.

Hra zavede hráče do osmi úrovní, v nichž převládají neoriginální nápady a nudné zpracování - je tady něco jako les, schodiště, lávové pole, pavoučí doupě... nic, o čem by stálo za to se obšírněji zmiňovat. Grafika je přibližně tak na hranici snesitelnosti, to znamená šedý, ale opravdu šedý průměr, hudba je vyhraněně japonská a značně odpudivá.

Celá hra se nehraje zrovna nejlépe, za poměrně debilní nápad pokládkám neustálý výskyt již tisíckrát zabitych nepřátel ve chvíli, kdy se obrazovka posune o kousek dál a zase zpátky. Ovládání je mizerné, některé zbraně jako třeba plamenomet nelze nikdy pořádně zaměřit, ale to nijak nevedí, protože tuhle hru si stejně zahraje jen málokdo.

Doufám, že si ji zahraje jen málokdo, protože až si o ní myslíte cokoli, tahle hra prostě není dobrá a tím to končí. Jedinou omluvou může být, že není zrovna hrou z nejnovějších, ale to je myslím hráči v podstatě jedno, ne? Víc se hře MYSTIC DEFENDER říct nedá a já jsem nadmíru rád, že ani víc říkat nemusím. Jen jedno: Nechte si ujít!

ICE

Mystic Defender

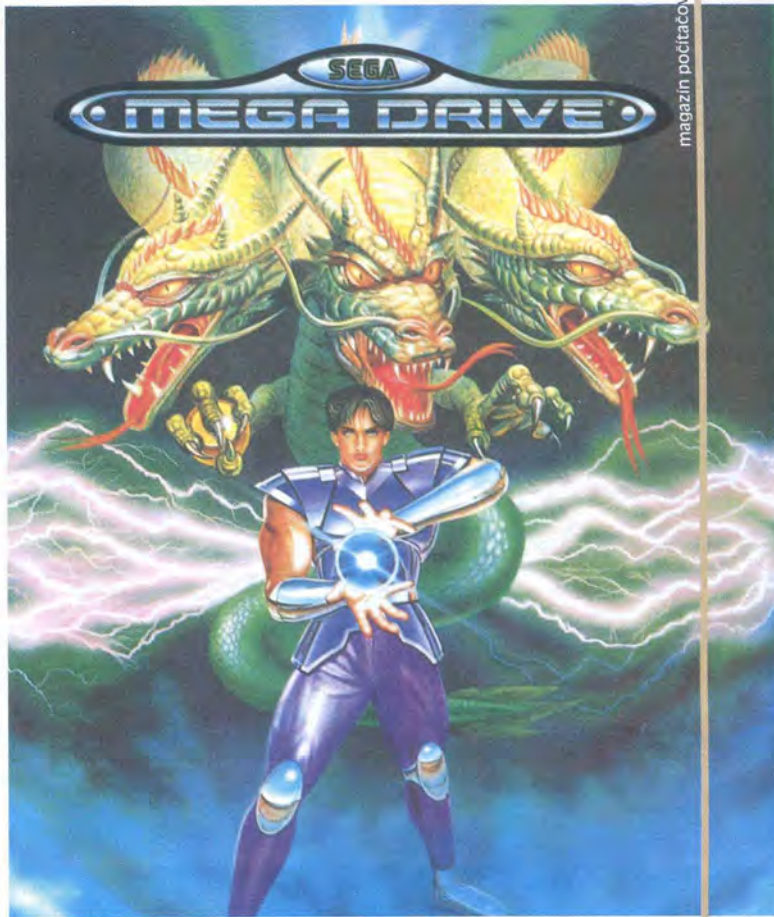
SEGA

score
magazín počítačových her

Už je tady zase Zlo. To je, co? Všichni se určitě třesete, bojíte a zalézáte pod peřinu. Uhm. Ne? Já taky ne.

score 45%

Název hry:	MYSTIC DEFENDER
Výrobce:	Sega
Žánr:	Fantasy
Styl:	Střílečka
Počítač:	Mega Drive
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	10%
Atmosféra:	40%
Grafika:	50%
Zvuk:	35%



score 40%

Název hry:	F-117 NIGHT STORM
Výrobce:	Electronic Arts
Žánr:	Válečná
Styl:	Simulátor
Počítač:	Mega Drive
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	50%
Atmosféra:	55%
Grafika:	40%
Zvuk:	50%

Ta tu dobu co jsem na světě jsem pár věcí poznal. Poznal jsem slunce, vodu, vzduch, alkohol, noční podniky, podvojně účetnictví, hlad. Přes to přese všechno jsem ale ještě nikdy nepoznal člověka, který by si koupil SEGA MEGA DRIVE kvůli letovým simulátorům...

Když už jsem u té trochy vzpomínání - vzpomínám si, že jsem v životě viděl poměrně slušnou řádku her. Nechci se vychloubat, ale myslím, že mohu s jistotou tvrdit - mezi záplavou her určitě poznám takovou hru, která může být označena jako letový simulátor. Hra firmy ELECTRONIC ARTS - F-117 NIGHT STORM má všechny možné předpoklady k tomu, aby jedním z takových letových simulátorů byla. ... Není!

F-117 NIGHT STORM je vektorovým „něčím“ (nemůžu napsat simulátorem) letounu F-117. V celých 30 misích může hráč uplatnit svoje schopnosti a dokázat, že supertajný bombardér si zaslouží svoje místo pod sluncem, respektive pod nočním měsícem. Tahle hra má ale pár vlastností, proti kterým bych se velice rád ohradil. Takový počítačový hráč si totiž nemusí nechat všechno libit.

Předně se mi nelíbí, když někdo porušuje heslo „Ševče, drž se svého kopyta“. Ať si kdo chce myslí co chce - MEGA DRIVE není stroj pro letové simulátory. Tato velice kvalitní herní konzole již prokázala, že patří na špičku v oblasti akčních a sportovních her a tam, anebo alespoň poblíž, by také tvůrci herního software měli zůstat.

Nelíbí se mi také, když se ze simulátoru stává totální mišmaš. Nejsem odborník na výzbroj USAF, ale již název bombardér předdesílá i méně vzdělaným, že F-117 asi nebude ten nejlepší stroj pro vzdušné souboje s nepřátelskými stíhači, jako je tomu v téhle hře.

A už vůbec se mi nelíbí, když je „simulátor“ nechutně pomalý s minimem pozemních detailů a velice špatným ovládáním. V podstatě by se to dalo shrnout i jinak - nelíbí se mi hra F-117 NIGHT STORM. Nicméně, pokud patříte mezi majitele MEGA DRIVE a trpíte komplexem méněcennosti před majiteli počítačů, kteří se vytahují se svými simulátory, tuhle hru si kupte - váš komplex méněcennosti se ještě prohloubí a vaši přátelé budou mít o důvod víc dělat si z vás legraci.

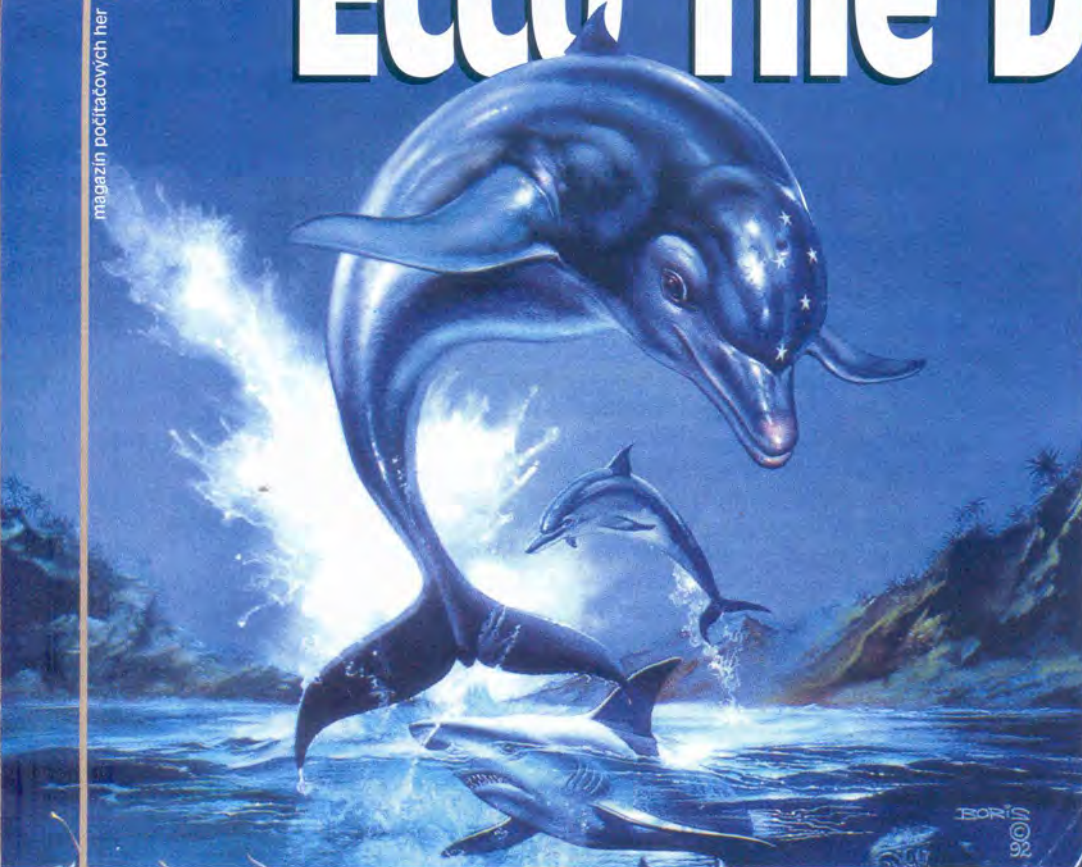
Ne, vážně - pokud patříte mezi notorické milovníky všeho létajícího bez ohledu na realitu simulace, mizernou grafiku a špatné ovládání, pokud tohle prostě MUSÍTE mít, tak vám to stejně nevymluvím. Jinak ale ruče pryč!

ICE

F-117 NIGHT STORM

SEGA

Ecco The Dolphin



Pro plavce i neplavce, začíná mokrá zábava v tajemném světě pod hladinou oceánu.

Zase jeden naprosto obyčejný mořský den. Delfini si mezi sebou normálně povídají a předvádějí se, kdo vyskočí výš nad hladinu. Vyskočil i Ecco. V tu chvíli obloha na okamžik zrudla, rybky kamsi zmizely, mláďata se ztratila svým matkám a v zátoce nezůstalo nic na svém místě. Vše způsobila divoká bouře, která zuří jednou za pět set let a „vysává“ všechny živočichy. Vznikl tím ohromný zmatek, jenž se Ecco s vaší pomocí rozhodl napravit. Takže moc neotálejte a jde se na to. Bude to docela složitá práce, neboť vás budou neustále obtěžovat samé nepříjemné potvory jako medúzy, žraloci, piraně, krabi, potkáte i mořského konika a jiné potvůrky. Naštěstí máte silný čumák, pardon ne vy, ale samozřejmě Ecco, který jím může všechnu tuto havěť hravě zabít. Tedy až na zákeřné piraně, kterých se jinak nezbaví, než že je „zazdí“ kostkami v jejich úkrytu, ještě než stihnou vystrčit své ostré zoubky. Nemyslete si však, že se setkáte jenom se samými nepřáteli. Kupodivu narazíte i na dobré duše. Jsou to kamarádi delfini, kteří vám rádi poradí, rady dostanete i od Malých Modrých, kteří vás pro změnu pošlou za Velkým Modrým, kde také nepřijedete zkrátka. Informace též dostanete od „bílých“ znaků, tzv. „Glyphů“. Pomůžou vám i lastury a sochy, kterým když Ecco zazpívá, doplní se mu potřebný kyslík a energie. Skrývá se zde ještě mnoho a mnoho jiných pomocníků. A pak, že se nenajdou přátelé. Předpokládám však, že v podmorském světě se necítíte jako doma, většinou moc často nepřeskakujete ostrůvky ladnými skoky, medúzy zabijíte jenom o dovolených a ani nejste naučení být tak dlouho bez kyslíku, abyste mohli doplavat dostatečně hluboko. Takže sžít se s delfinem a ovládat všechny jeho úkony bude pro vás ze začátku dosti potížové, ale i na delfiní život se dá zvyknout, to mi věřte.

Asi by vás také zajímalo, kudy vlastně delfin popluje. Takže startuje, jak jinak, než ze své zátoky, propluje klidným mořem okolo několika ostrůvků, dostane se do zatopeného města, kde bude cestovat strojem času o nějaký ten rok zpět, dále do zóny hluboké vody, přes nebezpečná místa plná žraloků až do zimního moře se zrůdnými ledovými chodbičkami a klouzavým povrchem hladiny. Do další zóny se dostane pouze až najde zlatý znak (klíč), kterým odemkne dveře v podobě znaku bílého. Jak jsem již řekla, všude číhá nebezpečí a klíče navíc bývají různé poschovávané. Ecco může také zpívat jako všichni delfini. Dokonce občas získá za dobré skutky různé typy písní, jako například píseň na zabíjení nepřátel, apod.

Melodie hry není nejhorší. Zvuk střikající vody při skocích delfina zní opravdu přesvědčivě, ale nejlepší z této hry je grafika ze které vám polezou oči z důlků. Hra Ecco the Dolphin není ani složitá, ani

Jednoduchá. Po každé zóně dostanete také kód, který vám hru velice ulehčí. Konec konců, přesvědčte se sami, ale nezapomeňte se dostatečně nadechnout, než zahučíte pod hladinu. Tam dole vám bude totiž o kyslík nouze a žábry jsou nedostatkové zboží.

IRENA

Superman

Jako by na světě nebylo dost zlomených dívčích srdcí z neopětované lásky ke všem supersvalnatým, superodvážným, potem a krví ubleptaným hercům. Jako kdyby nebylo dost chlapců, kteří by z touhy mít po celém těle svalové boule jaké má Arnold, udělali vše možné i nemožné. A na svět stále přicházejí noví svalovci, noví supermani. Nejen jako herci ve filmech, ale i jako hlavní hrdinové počítačových her. Takže děvčata, odložte kapesníky, chlapci, položte ty kusy železa zvané činky a pojdte se podívat, copak to tu pro vás dnes mám.

Vím, že Supermana, kterého vám předkládám jako novou hru od firmy Virgin Games všichni dobře znáte a nepovažujete ho za takového svalovce jako je např. váš milovaný Rambo. Nicméně si myslím, že do této skupiny také patří a to díky svým neskutečným kouskům. Tato hra se velice těsně motá kolem komiksů a filmů, které asi znáte, takže stručně. Novinářka Lois Lane je unášena Brainiacem v raketě jménem Hvězda zkázy na loď Doom Star. Zachraňuje ji její novinářský kolega Clark Kent, který okamžitě svléká své kvádro a obléká si šaty se znakem Supermana. Za chvíli už letí, ale ještě moment. Před každou zónou si musí přečíst noviny, aby měl stále nové informace. Na první straně se dozvídá, že z hlavního města zmizely děti. Nastává dilema: co je přednější? Lois nebo děti? Je to jasné, vyhrávají děti. Hned letí městem, coby prvním kolem z první zóny, za chvíli je už na konci a děti pořád nikde. A další strana novin - děti unesla Metallia a vězní je v podzemní základně. Šup, šup a další stránka. Co to ta prokletá Metallia vyvádí. Pro změnu zase unesla vlak v metru a jede do banky, kde chce

loupit. Povinnost Supermana pochopitelně je - zničit Metalli. Na dalším listu se dozvídá, že Lois je vězněna v jeskyni, kde zuří nový zatím neznámý nepřítel. Poslední zóna se odehrává na samotné raketě zkázy, kde se Superman setkává tvář v tvář se samotným únoscem Brainiacem.

Zatím však nepadlo ani slovo o Supermanových supermožnostech a nic bližšího o jeho protivnících.

Nejdůležitější a zároveň i nepotřebnější pro tohoto hrdinu je létání, kvůli němuž se v prvním kole třetí zóny změni ovládání, neboť toto kolo je čisté létání. Může používat také noční vidění, super údery, střilet s omezeným počtem střel a doplňovat energii v podobě červených štítků. K jeho nepřítelem se ve městě řadí čoudící komíny, střilející dršťáci, osoby házející kameny a sudy (tzv. buzeranti - ANDREW) i celá řada robotů, kterých je ve hře celkem pět druhů, což není zrovna málo, ale ani moc.

O koupi této hry se moc dlouho nerozhodujte, neboť čas letí a za chvíli byste ji nemuseli sehnat. A ptáte se jestli stojí za to? Hm, tak napůl. IRENA

score 71%

Název hry:	SUPERMAN
Výrobce:	Virgin
Žánr:	Zpracování filmu
Styl:	Akční
Počítač:	Game Gear
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	70%
Grafika:	75%
Zvuk:	65%

score 85%

Název	
hry:	ECCO THE DOLPHIN
Výrobce:	Sega
Žánr:	Fantasy
Styl:	Akční
Počítač:	Game Gear
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	90%
Atmosféra:	80%
Grafika:	85%
Zvuk:	75%

FIFA
INTERNATIONAL
SOCCER

Fotbal je hra poměrně mladá, vždyť vznikla v nynější podobě teprve okolo roku 1890, ale přesto je označována za nejoblíbenější a nejrozšířenější kolektivní hru na celém světě. Vznikla v Anglii, ale brzy expandovala do celého světa, a dnes je natolik oblíbená, že prakticky ve všech koutech zeměkoule ji znají, obdivují a především hrají. Snem snad každého kluka, je v určitém období jeho života, být fotbalistou. Naučit se skvěle ovládat ten „kulatý nesmysl“, jak zní oblíbená metafora televizních komentátorů. Avšak jen malému procentu z nich, se tento sen splní. A proto pro všechny ty, kteří někdy okusili krásu hry zvané fotbal, ale nedošli až tak daleko, aby se s ní mohli živit, připravila firma Electronic Arts hru FIFA INTERNATIONAL SOCCER.

FIFA je zkratka pro Mezinárodní fotbalovou asociaci, která sdružuje snad všechny země, ve kterých se fotbal jednou uchytí. FIFA také organizuje všechny mezinárodní soutěže všech stupňů a v její pravomoci jsou i změny pravidel. Ona také dohlíží nad jejich dodržováním a školí rozhodčí. Tato organizace také vyměřuje tresty za porušení nejen fotbalových pravidel, ale i za porušení fair-play pravidel. A protože je FIFA organizací mezinárodní, máte i vy možnost vybrat si ve hře FIFA INTERNATIONAL SOCCER z nabídky 48 týmů.

Ano, čtete dobře, v této hře je celkem na výběr 48 mužstev. Jsou z celého světa a jejich výběr je opravdu pestrý. Jsou zde slabá mužstva tzv. fotbaloví trpaslíci jako Bahrain, Katar, Irák apod., tak i středně silná mužstva jako Maďarsko, Polsko, Rakousko, Česká republika, Kamerun nebo Paraguay. A nechybí ani silné týmy jako například Německo, Brazílie, Argentina, Nizozemí nebo Francie. Počet 48 týmů už sám za sebe hovoří o vysoké úrovni hry. Tu ostatně potvrzuje řada dalších detailů této hry, kterou lze zařadit ve všeobecné kategorii do té nejvyšší špičky, a v kategorii sportovních her, a především fotbalu, do té nejvyšší kategorie. Jde totiž opravdu o něco, co tu ještě v takhle dokonalé formě nebylo. Takže proč vlastně mluví o této hře v takových superlativách? Hned se vám to pokusím přiblížit.

Ke každému týmu, ať už je z jakékoli kategorie, patří vždy dvacet hráčů. Tito hráči mají svá jména, která zcela odpovídají charakteru země, odkud pocházejí tzn. že z Čech je to například Miroslav Krubík, z Německa Horst Uwe, z Iráku Ibrahim Momen a z Brazílie třeba Emilio Salsa. Takže celkem v této hře je vám k dispozici 960 hráčů! Tak to tu ještě opravdu nebylo. A proč je v každém týmu 20 hráčů, když mužstvo ve fotbale se skládá z jedenácti členů? Protože co byste dělali, když se Vám někdo zraní nebo chcete hráče vystřídat, a měli jste k dispozici pouze jedenáct členů. I na tohle programátoři od Electronic Arts mysleli. V úvodním menu

Chcete se zúčastnit mistrovství světa ve fotbale, nebo si zahrát v turnaji s nejlepšími mužstvy z Evropy? Či chcete hrát ligu s týmy podle vašeho výběru? Nebo máte chuť na exhibiční zápas? Ale prosím, je tu FIFA INTERNATIONAL SOCCER.

si tedy vyberete svůj tým, a především to, jestli chcete hrát mistrovství světa s účastí dvaceti týmů, nebo jen přátelský zápas. Vše ostatní už za vás zařídí váš Mega Drive.

V úvodním menu je na výběr ještě spousta dalších funkcí, od výběru počasí po výběr brankářů. Celá hra se vůbec vyznačuje tím, že vám v každé chvíli nabízí několik možností jak s hrou pracovat a jak zvětšit svůj zážitek z této hry. Po úvodním menu přijde na řadu další menu, které se tentokrát již týká přímo zápasu a nabízí vám opět mnoho a mnoho možností. Tak například si můžete nastavit rozestavení hráčů na hřišti tzn. kolik jich bude v útoku, obraně a záloze. Dále určujete taktiku zápasu tzn. kolik hráčů bude útočit, bránit, jak si budou přihrávat apod. Je zde ještě jak už jsem uvedl velmi mnoho jiných funkcí. Dalším plus této hry je to, že se můžete kdykoliv do tohoto menu vrátit během vlastního zápasu, a operativně tak měnit taktiku či rozestavení hráčů přímo během zápasu. Když vám teče do bot a prohráváte, pošlete všechny do obrany, aby váš zápas neskončil debaklem, a naopak.

Po úvodních formalitách je tu už úvodní hvizd rozhodčího a začíná vlastní zápas. Ten je také výborně graficky zpracován. Všechny postavičky mají zcela plynulou animaci, navíc každý hráč má asi deset možností jak ovládat míč, jak vystřelit a jak přihrát. Grafické zpracování hřiště a diváků je na stejné dobré úrovni. Diváci nejsou jednolitou

masou jak tomu bývá v mnoha podobných hrách, ale jejich postavičky jsou propracovány, diváci mávají, vstávají, poskakují apod. Hra má rychlý spád a hřiště není příliš velké, takže se bojuje o každý kousek. Hudba je také na vysoké úrovni a výborně podbarvuje celý zápas a rozhodně neruší a neomrzí se.

Co však je fascinující, jsou zvuky. Nejen zvuky míče a kontaktů hráče s ním, ale především zvuky publika. Neustále křičí, píská, skanduje a zpívá oslavné chóry. Vše je tak dokonalé, že člověk někdy získá pocit, že je opravdu na velkém stadionu na fotbalovém zápase. Každý detail zápasu je propracován na výbornou. Po skončení zápasu se můžete pomocí menu podívat na celou statistiku o zápase a doplnit si tak informace, které jste mohli během boje pominout tzn. kdo vstřelil a v jaké minutě góly, kolik jaké mužstvo provedlo střel na branku, jaká byla úspěšnost brankářů apod. Nechybí samozřejmě ani funkce záznamu, takže když vstřelíte gól, nebo provedete nějakou pěknou akci, můžete si ji jak chcete přehrávat a dívat se na ni ze zpětného záznamu.

Hra FIFA INTERNATIONAL SOCCER je díky svému dokonalému zpracování, vynikající grafice a zvukům jednou z nejlepších her, které jsem měl možnost hrát, a nejlepší sportovní hrou vůbec. Myslím si, že by neměla chybět žádnému správnému hráči v jeho sbírací, a že díky svým velkým možnostem nikdy nezevzědní.

JFK

score	80%
Název hry:	FIFA INTERNATIONAL SOCCER
Výrobce:	Electronic Arts
Žánr:	Sport
Styl:	Akční
Počítač:	Mega Drive
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	80%
Grafika:	85%
Zvuk:	75%

LEXIKON počítačového pilota

Jammer : rušící zařízení

Jettison : nouzové odhození nadbytečné výstroje a výzbroje, provádí se v nouzových situacích (poškození, nutnost souboje se stíhačem protivníka).

Kill : sestřel. Mimořádně: sampl hlášení „Good kill, good kill“, který se ozve v intru programu Falcon 3.0 je originální záznam ze souboje amerických F-14 a lybijských MiGů-23, podle neověřené zprávy byl použit i ve filmu Přepadení v Pacifiku (Under Siege).

Klapka : viz flaps

Knot : uzel, jednotka rychlosti.

Landing : přistání.

LANTIRN : americký navigační a střelecký systém instalovaný nejčastěji na F-15 a F-16.

Lift : vztlak. Aerodynamická síla vznikla díky proudění vzduchu kolem zakřiveného křídla. Pro let vcelku základní záležitost.

Lock : stav, kdy zbraňový systém zaměřil cíl. Například tedy když radar zaměřil nepřátelské letadlo, opticky naváděná raketa našla nepřátelský tank a podobně.

M61 : patrně nejrozšířenější západní letecký kanón. Šest hlavní, ráže 20mm, špičková rychlost střelby asi 6000 ran za minutu.

Mach : jednotka pro měření rychlosti. Jeden Mach odpovídá rychlosti zvuku, tedy asi 330 m/s při hladině moře. Ve větších výškách tato hodnota klesá.

Magic : francouzská infračervená raketa vzduch-vzduch krátkého dosahu. Podle neověřených zpráv se uvažuje o její zavedení do armády ČR.

Maverick : americká raketa země-vzduch, ACM-65.

Mi : označení ruských vrtulníků z Milovy konstrukční kanceláře.

MiG : označení ruských letounů (povětšinou stíhačů). Zkratka jmen zakladatelů Mikojana a Gurjeviče - proto to malé „i“ uprostřed, i když v současnosti již přecházejí na zápis MIG. V některých případech i obecné označení jakékoliv ruské stíhačky.

Mirage : Rada francouzských stíhačů a stíhačů-bombardovacích letounů. V současnosti hlavně typy Mirage III, 5, F1 a 2000.

Mk : Mark, typ. V leteckých simulátorech se s touto zkratkou setkáte nejčastěji v kontextu Mk 82, Mk 82HD, Mk 83 a Mk 84. To jsou americké letecké bomby (normální - "hloupé"). Po řadě o hmotnostech 500, 500, 1000 a 2000 lb. Mk 82HD (High Drag) je varianta se speciálním brzdícím zařízením určená pro shoz z malých výšek, při kterém by normální bomba vybuchla jen kousek za letadlem a poškodila by jej střepinami.

NAM : Normal Air Mode, režim práce radaru, při kterém nesleduje žádný konkrétní cíl, ale poskytuje hrubé informace o všech letounech v oblasti.

NOE : Nap Of Earth, doslova česání země, režim letu těsně (desítky stop u letadel, stopy u vrtulníků) nad povrchem země. Cílem je uniknout nepřátelským radarům a pozorovatelům.

Phantom : F-4, jedno z nejslavnějších a nejuniverzálnějších vojenských letadel.

Přetížení : viz G.

Radar : radar, zařízení, které ve většině "simulátorů" má zcela nerealistické vlastnosti.

Redout : Ztráta vědomí způsobená záporným přetížením, v jehož důsledku se nahnře množství krve do hlavy. Nastává v závislosti na tréninku a situaci v rozmezí -1.5 až 3 G. (viz Blackout, a povšimněte si, že tolerance na kladné přetížení je výrazně vyšší než na záporné. Také, podle dobře informovaných zdrojů, kladné přetížení je "příjemnější", a méně nebezpečné než srovnatelné záporné).

RIO : Radar Intercept Officer. V dvoumístných stíhačkách a stíhačích bombardérech "ten vzadu",

co nepilotuje (často ani nemá čím) a pouze se stará o navigaci a elektronické vybavení letounu.

Rippling : odhození více bomb (nebo kusů jiné munice) současně.

ROE : Rules of Engagement - pravidla, určující za jakých okolností a jakým způsobem je možné napadnout nepřítele. Uplatňují se zejména v různých důležitých konfliktech, kdy je např. možné sestřelit nepřátelský bombardér pouze když prokazatelně útočí na spojenecké jednotky.

RPM : Revolutions per minute. Otáček za

minutu. Většina otáčkoměrů poskytuje informace v této jednotce.

Rudder : směrovka.

Rychlost : není tak snadná záležitost.

Stručně řečeno, jsou dvě různé rychlosti : indikovaná (IAS, indicated air speed), tedy ta, kterou hlásí přístroje založené na měření tlaku vzduchu a skutečná (TAS, true air speed), což je v podstatě IAS opravená o vliv výšky nad hladinou moře. Ve větších výškách je TAS výrazně vyšší než IAS. IAS není tak neužitečná jak by se na první pohled mohlo zdát, například pádová rychlost měřená v IAS je stále stejná bez ohledu na výšku, zatímco při měření v TAS se bude s výškou měnit, obecně letové vlastnosti závisí spíše na IAS než na TAS. Samozřejmě, pro navigaci a plánování je zase důležitá TAS. SA : Surface-to-Air, v kódování NATO prefix pro východní rakety země-vzduch, např. SA-7 Grail je z ramene odpalovaná infračervená raketa krátkého dosahu, v naší armádě známá pod názvem (bez záruky) Strela.

SAM : Surface to Air missile, označení pro jakoukoliv raketu země-vzduch.

Sentry : anglický hlídka, přezdívka pro letoun včasné výstrahy E-3.

SARH : Semi Active Radar Homing, způsob navádění protiletecké rakety, při němž musí být cíl neustále ozářen radarem útočícího letounu nebo pozemního stanoviště. Použit např. u rakety AIM-7.

Shilka : označení pro ruský protiletadlový čtyřkanón ráže 20 mm.

Shrike : označení starší americké letecké protiradarové rakety.

Sidewinder : AIM-9, infračervená AA raketa, patrně nejrozšířenější ve své kategorii. Množství variant.

Stall : stručně řečeno, pád, nebo vývrtka. Při ztrátě rychlosti nebo při přetážení (příliš vysoký úhel náběhu) se může letadlo dostat do nekontrolovaného pádu. Každý typ má v takové situaci jiné chování, u některých (například F-16) je velmi snadné se z pádu dostat, u jiných (F-117 - skutečná, nikoliv MicroProseácká) jsou v případě pádu jasné instrukce - okamžitě se katapultovat. V naprosté většině případů výstražné světélko označené "Stall", nemá význam "Letadlo je ve vývrtce", ale "Letadlo je v nebezpečí vývrtky.."

STT : Single Target Track, režim práce radaru, ve kterém radar sleduje pouze jeden vybraný cíl.

Su : označení ruských letadel z Suchojovy konstrukční kanceláře. Zejména stíhačky a stíhací bombardéry.

Takeoff : start.

Throttle : plyn, přípust motoru.

Trim : vyvážení. Protože se změnou rychlosti se posunuje i místo působení vztlaku, je pro udržení přímého letu nutné tento posun kompenzovat - vyvážit. U letadel řízených prostřednictvím počítače se o to automaticky postará elektronika, u klasicky hydromechanicky ovládaných strojů to musí dělat pilot. Aby k tomu nemusel používat řídicí páku, jsou na řídicích plochách instalovány samostatně ovládané speciální vyvažovací plošky.

TWI, TWS : Threat Warning Indicator, Threat Warning System. Zařízení zjišťující nepřátelské radary a rakety zaměřené na letoun. V reálném světě ve většině případů detekuje pouze radarem naváděné rakety nikoliv infračervené.

TWS : Track While Scan, režim práce radaru při kterém detailně sleduje jeden nebo něco málo vybraných cílů, ale navíc poskytuje hrubé údaje i o jiných letounech v oblasti.

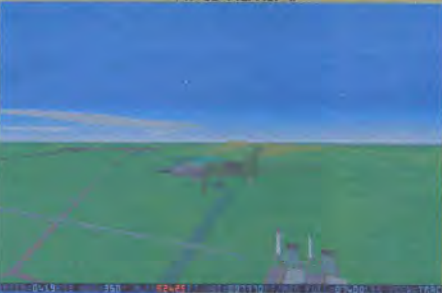
Tu : označení ruských letounů z Tupolevovy konstrukční kanceláře - povětšinou velké dopravní nebo bombardovací stroje.

Úhel náběhu : viz AOA

VFW : Virtual Fighter Wing, skupina nadšenců přes letecké simulátory.

Vyvážení : viz trim.

Wild Weasel : označení stroje nebo typu mise určené k ničení nepřátelských radarů.



Testování

Smlouva byla nepsaná, nevyčtená, ale platná.

Zlo se zažírá do lidského svědomí jako kusadla tarantule do měkké tkáně, až na to, že jeho jed ucítíš až mnohem později.

Dva muži v bílých pláštích se namačkali na monitor, kde se liné křivky rozkmitaly do zmateného roje obrazců.

Stabilita virtuální oblasti Klec 2 na \$15dla562: (secret.exposed.cages) narušena, vnitřní podstata subjektu nesouhlasí s kopíí vědomí k 16:34:32.12

Varování prvního řádu: matrix podúlohy Klec 2 fatálně modifikován, došlo k vymazání subjektu z virtuální smyčky. Další ztráta dat možná, provádím okamžitou stínovou kopii k 17:47:03.98

„Sakra, co se to tam děje, zkontroluj smyčky od pětiky vejš, já se podívám na mikrohistorii procesu.“

Nuda je šířící stav mysli. Vinona se palčatě snažila s ní bojovat, v polo-spánku nalézala stále nové polohy na lůžku. Tu omotala prostěradlo okolo kotníku, tam, snad posté, uhladila peří v polštáři, aby netlačilo. Boj s pokrývkou byl obzvláště uprtný. Jeho výsledkem byl neformální žvanc, že kterého neustále vylézala ruka či noha. Znenadání uslyšela nezvyklý zvuk podobný tlumenému dávení. Posadila se na posteli a naslouchala. Zvuk se opakoval, tentokrát doprovázen osamoceným cinknutím jakéhosi skla. Následovaly nedefinovatelné bublavé skřeky a ohlušující rachot padajícího nábytku. Tohle vypadalo zajímavě.

Instinktivně našla papuču a přikradla se ke dveřím. Pootevřela je.

Hlavním aktérem divného dění v Mickově pokoji byl samotný Mick. Stalo se mu něco nedobrého, bylo to něco tak nepochopitelného, že Vinona ohromením zapomněla vykřiknout. Bylo jasné, že tohle nemělo s hraním v síti nic společného - opěradlo SensoKřesla bylo přisáto k jeho hlavě, drátky s city stále vedly do Mickova nosu, uší a očí. Skutečnost, že Mick v jakési křeči nečekaně vstal z křesla způsobila, že se leskle černá struktura opěradla stáhla a doslova se ponořila do jeho lebky. Silné dráty, vedoucí z ní ven, byly stále ještě uchyceny ke konstrukci křesla. Mick na nich visel jako vybědlý paňáka s tendencí pohybovat se dopředu. Jeho ruce zakončené hroznými černými sensorukavicemi táply ve vzduchu a srážely předměty se stolu a s políček. Bublavé zvuky byly následkem silného zvratení, které toto představení provázelo. Mick právě prorazil akvárium s umělými rybami, a jakmile se ho dotkla voda, křeč vyvrcholila v extatické běsnění. Za hrozného řevu se utrhl „že řetězu“ a jal se soustavně demolovat veškeré zařízení v pokoji. Stisk přílby na temeni jeho hlavy byl evidentně velmi silný, protože mu po obličejí teklo mnoho pramínků krve, kterou v pauzách mezi řvaním zuřivě vyplivoval.

Z celého počinání bylo zřejmé, že Mick se jaksi zasekl na pochodu mezi dvěma světy a není ještě zcela přítomen v reálném teritoriu. Urvané dráty za ním vlály jako indiánský cop, zatímco demoloval pečlivě srovnané skříňky propojené silnými kabely zajišťující jeho styk se sítí. Za pomoci napůl utrhžené konzole, ze které ještě visel velký kus uspiněné záclony začal rozbíjet sošky zvířátek, smetl sbírkou ochranných kořál-

ních prostředků z dvacátého století s políčky a konečně tyč s vítězným výkřikem zapichl do tekutého monitoru. Někde pod stolem vyšlehl první nesmělý plamínek, brzy ho následovalo několik smělejších plamenů, pak chytla živá tapeta zobrazující ukřižování jakéhosi mučedníka z počátku letopočtu a pokoj byl v jednom ohni. Micka to ani nevyvedlo z míry, ba naopak. Posilněn blikajícím žářem převrhl skříň a mrštíł židli do okna. Okno se automaticky stalo propustným zevnitř a židle vylétla ven. Silové pole nainstalované Asociací Proti Sebevrahům ji ihned zachytilo a začalo pomalu snášet na chodník o sto padesát sedm pater níže. Mick se zastavil přímo uprostřed plamenů a upřel své netečné oči směrem k Vinoně. Otevřel dokořán ústa, jakoby chtěl řvát, úsilím mu na krku a na čele naběhly tepny. Z pokrivené grimasy sice nevycházel jediný zvuk, Mick však stále tlačil. Vinona ucítila pízimový pach čerstvé moči. A pak,



bez ohlášení, popraskaly živé obrazy nalevo a napravo od dveří a země se začala slabě otřást. Pomalé sklo se sesypalo na zem. Pukl kus stěny a začaly vybuchovat skleničky. Mickovy oči a tepny hrozily, že vyprsknou na Vinonu svůj tekutý obsah. Z jeho úst stále nevycházel zvuk, ale jakési zvláštní napětí, jehož přítomnost donutila Vinoniny chloupky na rukou a na nohou vstát a podívat se, co se děje. Pak za velkého řinčení explodoval samotný počítač. Úlomky obvodů se zabodaly do živé tkáně jediného člověka v místnosti, Vinony. Bytost Mick se ještě chvíli motala v ohni a pak proběhla zavřenými dveřmi na chodbu. Proražené dveře z bezpečnostní slitiny jen slabě lusky a jejich rozštěbená ústa zpola zakrývala hořící obrys mizící v anti-gravitaci výtahové šachtě.

„Mick se urval, pomozte někdo...“, pomyslela si Vinona a omdlela. Poplachový jekot se smísl s šumem vody automaticky hasící požár.

Zatímco se leskle černí požární roboti hnali po schodišti vzhůru, Mick, ruce a nohy rozhozené, pomalu klesal výtahovou šachtou a snil svůj silikonový sen. Jeho tmavý dres ještě sem tam dohořoval a dráty vedoucí ze zdeformované hlavy vlály v nulové gravitaci jako svěateční hadi zakončení jiskrami elektrických výbojů. Ve skutečnosti se Mick nacházel kdesi daleko, v jiné realitě a v jiné době. Vznášel se nad zelenou loukou v teplém vánku. Vzduchem kolem něj plavaly ryby, medúzy a ptáci. Viděl háj s malým jezír-
kem, v dál pak obrysy lesů a kopců. Nad bledě modrou vodní hladinou plulo vzduchem několik nahých žen s dlouhými kaštanovými vlasy. Jedna

z nich zvolna doplula k Mickovi, usmála se a nelidským kovovým hlasem oznámila „Přezími, přejete si vystoupit?“ „Ne, ještě ne“, odpověděl Mick. Byl zaneprázdněn vstřebáváním klidu a pohody, rozpoznával jemnou vůni lučního kvítí a slabé bzucení neviditelného hmyzu. Za malý okamžik byl však kovový hlas zpátky: „Podzemní úroveň minus dvanáct, pro pokračování do nižších úrovní je nutné privilegium UM 305. Provádím analýzu privilegií.“ Žlutý paprsek přejel falešnou oční bulvu, „Vstup povolen“.

Zpoza vzdálených trnkových keřů se nejdříve vynořilo několik nesmělých postav, ale brzy se z mílného oparu vylouplo celé procesí vyzábělých postav v kimonech, hlavy svěřené k zemi. Průvod obtočil jezero a vydal se po louce směrem k Mickovi. Lidé se pod ním začali shromažďovat a teprve teď v nich Mick začal poznávat své staré kamarády i zavile odpůrce ze sítě, byla tu Sigha, Trip, Eróta i Muad-dib. Byli tu i taci, které nikdy neviděl, ale ty, co znal, spojovala jedna podstatná vlastnost: všichni zmizeli v síti. Většinou mizeli ze dne na den a beze stopy, beze slov rozloučení. Jejich domovské direktoráty zůstaly prázdné „černé“ duševní schránky zůstávaly zapečetěny nejvyšší prioritou. Někdo říkal, že je získala armáda, pro svoje tajné výzkumy speciálních mozkových činností, jindy se mluvilo o mocném viru napadajícím samotné duševní schránky a vymazávajícím lidská vědomí, ale všechno to byly jen domněnky. Mick už však tušil, jak se věci mají a začínal chápat souvislosti.

Z davu vystoupil muž ve stylovém sametovém kimonu, vlasy stažené dozadu černou páskou. Mick se snesl dolů, aby se mu mohl podívat do očí. Muž na něj hleděl poněkud prázdně, jako by jeho mysl byla zaneprázdněna jinými věcmi. Pak vztáhl ruku před Mickův obličej a ve vzduchu nakreslil jakési znaky. Když jeho ruka klesala zpět k pasu, neviditelné symboly začaly nabírat hmotnou podstatu. Za malou chvíli zlaté zazářil první z nich, byla to šestka, brzy přibyla druhá a nakonec třetí. Muž poklekl a celý dav ho svorně následoval. Mick zůstal stát. Upřeně pozoroval tři šestky a cítil, že se v něm chystá puknout mocná hráz, která ho doposud oddělovala od jiné, čistší pravdy. Pak, z ničeho nic, tato hráz přestala existovat, proud jasného a nekonečného poznání se valil do Mickova mozku jako zuřící povodeň. Viděl obrazy z různých časových rovin, lásku, utrpení, pohromy, války, tichá malá přání bezmocných dětí a konečně vysvobozující smrt. Viděl věci, pro které lidská řeč nezná slov a lidské oko by je nedokázalo rozpoznat. Cítil a slyšel, dával se poznáním a chápal. V dalším momentě vír událostí utichl a jeho oči viděly tmou.

Ne, nebyla to tma v pravém slova smyslu, ale nekonečná prázdnota, která ho stáhla z šatů, z kůže, z těla, obrala ho o smysly a nakonec i o plné vědomí. Zůstala jen jiskra života a teprve takto připraven se Mick mohl poprvé setkat se svým pravým otcem. Odsouzeným za Pána temnot, Pána zla, nazývaným Padlým andělem a odpůrcem Božím. Jeho otcem byla prázdnota, nekonečná a dokonalá, tak dokonalá, že ani pro lidskou duši v ní nebylo místo. Jeho otec se po staletích opět rozhodl vrátit na Zem, nikoli svět-
skou cestou, ale přímo do duší lidí, do jejich srdcí a vědomí. Opravdu nebylo lepšího místa pro jeho příchod nežli virtuální síť, ve které se lidé pohybuji oprostěni od svých těl, kde jsou jejich myslí vystaveny všem na odiv. Jsou volní jako ptáci, neskutečně vzdáleni světu pravého zániku a utrpení, svobodní a nevázaní, připravení na poznání hluboké pravdy.

Planoucí světo života přítomné v celém vesmíru, v každé dimenzi i myšlence se jen shovívavě zavlnilo, aby zdůraznilo svou přítomnost. Někde na Zemi právě pomohl voják umírajícímu starci, kapka dobra se dotkla prázdnoty a zčeřila ji jako mince hozená do půlnoční kašny.

ANDREW

DOPISY

TAK vám se zdá, že si děláme srandu ze všeho, co se hýbe a že jsme jenom „dobřej“ časák. Háááá, vy smečko spařených telecích stehen, je to chyba lávky nebo, chcete-li, zaseklej mozkovej proces, protože „mi“, jak nám často říkáte, si děláme humour (od armour) i z toho, co se nehýbe a nejsme dobrý, ale 'sme hned superto presto. A kdo na to přijde první dostane bonbóny s takovejma titěrnejma skličkama uvnitř, kterejma si rozřeže hubu a do konce života bude nosit náááááadernej nepřítomnej úsměv. Co se týče vašeho celkového náhledu na Score, jste s námi převážně spokojeni jako s časopisem a každý z vás má určité subjektivní výhrady. Nejčastějším požadavkem je začlenění informace, na které počítače je daná hra k dispozici a zařazení techboxovských tabulek k recenzím. Už několikrát jsme naznačovali, že tyto změny nemíníme provést, ale jelikož se jich stále domáháte, jednou pro vždy to ukončíme: informace o počítačích podporujících danou hru NIKDY nebude v tabulce, protože by nebyla úplně přesná. Techbox je samostatná rubrika a nemíníme ji sekát do dalších tabulek, které by zaplácly už tak malé místo na recenze. Pro oba případy máme i jiné důvody, proč od změn upouštíme, ale jejich detailní probírání není pro rubriku dopisů (a už vůbec ne pro nezletilé čtenáře - ICE) vhodné.

Tolik nezbytný úvod, teď už ale přistupme k pravidelné ceremonii: dopis měsíce je tady:

PANEBOŽE

V životě jsem nikam nic nepsal, jediné přihlášku na školu, žádost o vydání mongolského občanství nebo modrý knížky, ale vám prostě musím napsat. Shodou okolností se mi dostalo do ruky vaše č.4. Když jsem si přečetl úvodník, nevěřil jsem. Ani muj Lachtan tomu nechtěl věřit! Olda! Ten vypadá jak můj děda, když měl ještě laso. (Musím se mírnit, abyste to otiskli, protože ten váš časák si koupím i kdyby byl za tvrdý, je to totiž absolutní Rachot!) No, a ten druhý - Ice! Přibližně pět prstů. He! To snad ne! Já ho žeru, fakt. Pak Andrew. Rus, Ukrajinec nebo Mongol?! Čtvrtě vypadá seriózně, ale na co máte v grupě felčara? A další - Lukáš. Hoho - ten určitě žere (sorry konzumuje) vlastní trus k snídani. Je to fakt drak. Vypadá jako moje stará, když byla ještě v čečenský mafii. No a ten last one, Max. Škoda, že není fotka, určitě by to koupilo víc lidí. Nechápu, proč píšete o hrách, kdybyste se vic rozešli o historii vaší party, tak to musej koupit i lední medvědi nebo moje babka. Sakra už nemám skoro místo, vidíte? No a hurá, závěrem - nejste trockisti?! Vypadáte trochu vysmáté - nic ve zlém. Vlastně, nevzali byste mě do grupy? S váma musí být fakt junda, ne-li rachot, ne?! Omlouvám se, že píšu tak divně, ale znáte to měl jsem nákou sodovku a je to znát. To mi připomíná, jak jsem jednou zkoušel propít se až k absolutní střízlivosti. Jak myslíte, že to dopadlo? To si teda tipněte. Darebně. No, a nakonec vás chci angažovat, když už to neotisknete, alespoň zveřejněte slogan „Zdravíme Lachtana“, ať mám radost. Když už vám píšu, ne?! Udělejte jednomu z vašich věrných (jiný časopis už nekoupím) notorů a hráčů (fakt, nejlepší je Duna 2, i když jsem ji nedohrál). S touhle tužkou už se nedá psát, hned ji vyhodím. V pražském podsvětí jsem znám jako **KLADIVO JERRY**. PS: Mimochodem, máte rádi lachtany?!?

To jsme se nasmáli, Lukáš Ladra (LLG) a Kuba Červinka (Červ) málem upadli do bezvědomí. Človče, Jerry, ty máš docela dobrý smysl pro humor, nechceš nám občas dodat nějaký článek? Obyčejně to nemáme ve zvyku, ale s tebou bychom to možná zkusili. Co se týče našich kšichtů, stejně se z toho ostýchají jedinci nevyvíknou, čekají je totiž individuální rozhovory a pro ty je foto nutné. Díky ti za bezvadnej dopis, udělal nám velkou radost, další!

Dobře zuřivě a bojovně dopis poslal náš velký fanda **DAVID Ž**. Chce se totiž osobně setkat s jednou z hvězd našich předešlých dopisních rubrik, Donem Fuckerem, který pohanil jeho milovanou Segu. Takže chlapci, ring volný. BANG! (to měl být gong, ale moc se nepovedl).

Čau Score,

kupuju si každé číslo a to kvůli videohrám Sega. Nikdy bych vám do redakce nenapsal, kdyby ten zatracený Don Fucker nenapsal, že Sega a Nintendo je komerční svrab. Strašně rád bych si s tím Fuckerem popovídal, ten asi o Seze nic neví, když ji přirovnává k Nintendu (následuje chvála na Segu na úkor Nintendo, tedy nic, co by nás zajímalo, takže: Forward Wind...). Nevím, co má Don Fucker za přístroj, ale jestli má PC nebo Amigu 500, 600 tak ať jde někam!! Na PC jsem hrál hry jako jsou např. Prince of

čtenářů

Persia I, II, Gateway II... obsáhlý výčet her,... všechny tyto hry jsou na jedno brdo (jestli je podle tebe Prince of Persia II a Gateway II na jedno brdo, tak asi říkáš mamince „tati“ a babku si pleteš s rotačním kulometem - ANDREW). Nechci PC pomlouvat, ale ať se na něj programuje a neukazuje svoje stupidní hry na veřejnosti. Ten Don Fucker asi neviděl, jaké jsou hry na Mega Drive, možná ani neví, že je to 16-ti bitová mašina se stereo hudbou a ještě asi neviděl od Segy Mega CD, hry na CD, to je bomba. PC může hodit někam. Super hry jsou Street Fighter II, Sonic III... (hulili, forwarrrrr...) a to je jen zlomek her, které PC nemá. PC nemá žádné sportovní, pořádné akční, super karate...(tak už dost)...

Knockout, cililink, vypršel čas. Máte to za sebou hoši, jste oba tuhý jak Norskej Modrej. Příště si dáte další rundu. Brzy asi zavedeme extra rubriku „Ring volný“, která bude mít krvavě rudý podklad a bude od osmnácti, grrrrr.

Vážené Score,

píšu Vám poprvé a naposled. Je na Vás, jestli tento dopis otisknete, ale myslím si, že by mi mnoho pařanů dalo v mnoha věcech zapravdu. Stejně tento dopis neotisknete, protože jste srabi. Proč? To poznáte...

Andrew a Ice se v tomto časopise fakt nezapřou, pořad dobrá sranda, pořad kritika akčních her, pořad nízký bodování a... A POŘAD ty stejný kecy o pirátství! Už jste pořádně trapní, všichni co o tom píšete. Co si, sakra, myslíte, Váš časopis je skvělejší, ale tohle mě dokáže ukrutně naštít! Proč se pořád staráte o ostatní, to je moje věc, jestli si na černo kopíruju hry, stejně jako je moje věc, jestli mě zavrou. Nevím proč to děláte (i ten bíbej Bít o tom nemluví), ale už mě to štve. Moje přezdívka je Mojma (nebo Mojda), mám didaktik M a Amigu 500+. Jsou obrovské fanda do her na všech počítačích. Nejlepší na hry je Amiga! Nikoliv PC, viděl jsem plno her na tomto krámu 486 i s tím vaším soundem Blasterem, ale Amiga je prostě lepší!

Jinak jsu moc rád, že jste dali Mortal Combat 80%. Je to moje nejlepší hra! Já bych jí dal aspoň 95%! Pěkně mě štve ty vaše věčné recenze na PC a tak málo na Amigu. Přitom jenom za poslední měsíc se objevilo zase plno nových her na tento počítač.

Tak ahoj a plno úspěchů přeje **MOJMA**.

Nazdar Mojmo, tak jak se máme? Umiš se dobře rozčilovat a to je cenná vlastnost, znali jsme jednoho, co se z živýho dábla nedokázal rozčillit. Sypali na něj králíci bobky, dávali mu na záda nálepky „Bacha, ze předu jsem hnusnej“ a on pořád nic. Nakonec ho nechali podržet dva dráty a cvakli spínačem, do smrti se nerozčillil, he he. No vidíš, tohle se ti stát nemůže, ALE naopak, příliš mnoho rozčillování škodí. Stačí se podívat na Hitlera v akci a hned uvidíte, že s ním něco není v pořádku. Ale na rozdíl od tebe se vždycky podepsal, byla to líška podšitá fašistická, ale vždycky se dokázal podepsat. Ty jsi evidentně našel dost odvahy trochu si zanádat a nazvat nás „sraby“, ale ve skutečnosti 'seš srab ty, protože se stydíš (nebo bojíš) za své vlastní jméno. Za veškerým našim jednáním, ať už je jakékoli, jsou konkrétní jména nebo odpovědní šéfredaktor. Za druhé bychom tě, neznámý pisateli, rádi upozornili na jednu faktickou chybu: nejlepším počítačem na hry není Amiga, to je pouze ubohá

lež, kterou jsi vykřikl do světa. Nejlepší počítač na hry neexistuje a nikdy neexistoval, jakmile se objeví jakýkoliv kandidát, za rok tu máme dalšího a celý kolotoč okolo toho NEJ počítače se roztáčí znova. Ale to přece všichni víme, tak proč se s tím unavovat pořád dokola, tohle už není zdravá kritika, ale vykřičený kal z megalomanské myslí, kterého bychom pro příště byli rádi ušetřili.

Ahoj redakce Score!

Nejdříve bych Vám chtěl poděkovat za opravdu kvalitně odvedenou práci tj. Váš časopis počítačových her. Konečně si v něm přijdou na své i velcí vyznavači simulátorů, ke kterým se počítám. Opravdu s chutí jsem si přečetl páté číslo Score, kde jsem našel recenze na několik simulátorů. Nešel by jejich počet udržet do každého příštího Score? Myslím, že simulátorů je dostatek a nezmění se to, doufám, i do budoucna. Nemám nic proti adventurám a dungeonům, které mají ve Score největší zastoupení (a také jich nejvíce vzniká u výrobců), ale jsem rád, že se začínají ve Score objevovat simulátory castlů. Recenze byly výborné až na Task force 1942. Pete Lee to asi nemyslel špatně, ale proč píše o simulátoru, když ho simulátory nebaví (a riskuje zdravotní potíže)? Nenapišu asi žádnou novinku, že většina hráčů simulátorů nezůstane jenom u joysticku, ale čte plno knih, staví kity a modely letadel a jiné „přibližovací“ techniky atd. Tudiž má k simulátorům vztah (asi jako Andrew k dungeonům). Poradil bych tedy Petrovi aby psal raději recenze a návody na to, co ho baví a zajímá, protože jeho jiné recenze a návody nejsou vůbec špatné. Docela rád bych si býval přečetl tuto recenzi od Iceho, Boba nebo Penguinina. Jsem rád, že se redakce rozrostla o další vyznavače simulátorů jako je Bob a Penguin (hoši zlatí, jen tak dále).

Podobných dopisů od simulátormaniaků nám přišlo hned několik. Jsme hrdí na to, že jsme pro Score získali talentované odborníky v tomto oboru Boba a Penguinina. Byli odchyceni v pařanském podhoubí a získání pro náš časák. Byl to dobrý lov, protože na simulátory se nikdo z nás (byly i výjimky - ICE) předtím nemohl ani podívat, aby neměl lehké zdravotní potíže. Možná toto přiznání některé simulátormanky znechutí, ale chceme k vám být upřímní. Ať tomu bylo jak chtělo, teď už je o letadélka postaráno. Co se chudáka Leea týče, prosíme vás, nenavážete se do něj, on to nemyslel zle, jen si chtěl zkusit napsat něco jiného.

Good Morning Score!

Budte všichni pozdraveni tam ve Score. Já nesu jméno Mad Dream a rozhodl jsem se, že uslyšíte (uvidíte, ucítíte) každý den (týden, rok) o mně. Jen na úvod: odkloňte své oči od tohoto dopisu či od monitoru a najděte nejbližší zrcadlo, nahlédněte do něj pak a prohlédněte se (vy všichni). Nedoporučuji (ale jo) slabým povahám, kteří nemají rádi zombie. Tak co (předem lituji zdemolované zařízení). Poznali jste se? - Já vím, že ne. No tak, už jste se vzpamatovávali (vy všichni).

1. Tak nadále tady máme jeden pozdrav Andrewovi. Jsi můj člověk. Né, fakt tu Enigmou II doporučuji všem.
2. Ale fuji! Cpt Vlado, to jsi musel psát zrovna o M.Crichtonovi. Silně nenávidím Jurský park a vše, co se ho týká. To radši 100 krát půjdu na Nocí šelem než na 100% ptákovinu J.P. - adie M. Crichton.
3. Nemohu sehnat manuál k Dungeon Mastrovii II. Potřebuju hlavně kouzla.
4. Víte proč píšu tak hlušně a tak dlouhý dopis s pravopisnými chybami, že ne? Tak si můžete lámat hlavu. Někdo ti ji určitě pomůže zlomit.
5. Zatím čau a určitě se ozvu. To si pište!

Good Morning, Mr. Mad Dream. Vezměme to letem světem: body 1 a 2 tvého dopisu jsou dobrým důkazem toho, že každému se líbí něco jiného, někdo zabíjí rodiče metalem, jiný vystěhuje z manželské ložnice letiště, aby měl kam dát nové

akvário, každé jsme jiné. Co se Dungeon Mastera II týče, máme pro jeho příznivce, amigisty a PC-čkáře dvě zprávy, dobrou a špatnou: ta dobrá je, že právě vyšel a ta špatná je, že vyšel pouze na Sega Mega CD, na ostatní formáty bude až ke konci roku. Ach jo.

Dopis

Nejprve jsem si představoval, že bych v nějakým dobrým grafickým programu udělal v nějakým pěkným provedení jenom velké nápisy SUPER. Rozmyslel jsem si to. Ne, teď vážně. Časák je fuck (teda fakt) dost, DOST dobřeji. Všechno je pěkně seřazený, tam co má být co, není jak a tam, kde nemá být jak, teda vlastně... (DOST). Jen tak mimochodem, taky se vám na klávesnici plete „Z“ a „Y“? (neplete co?). Ypět k časáku. Líbět se mi záky-sy, TECH BOX, pak recenze, dobře jsou dělaný návody a postery jsou super a eště... Pár návrhů. Jelikož firmy dnes produkují většinu her popř. „Sexuálních návodů“ či tak něco, jen na CD, dovolil bych si doporučit rozšířit rubriku CHARTS o PC-ROM. Druhý návrh. Deblin! (DOST). Ani se mi ho nechce psát. To je jedno. Tak „TELEFONNÍ ZÁKYSOVÁ LINKA“. Dyby ste měli smlouvu s TELECOMEM (třeba, já tomu nerozumím), tak by moh někdo sedět na telefonu a čekat na zákyso (hlavně moje asi). Ne to je fakt blbý. Jo a chtěl jsem se zeptat: Kdo čte dopisy? Jinak díky za bezva časák a nezapomeňte pozdravovat mého jmenovce. **ANDREW**

CD-čkovou hitparádu asi zavedeme, také vážně přemýšlíme o porovnávání her z cenového hlediska a o uvolnění kousku místa v hodnotící tabulce pro počet disků či potřebné místo na harddisku, které recenzovaná hra zabere. Dopisy čteme všichni, hlavně Irena, která pořád rýpe, že by se na ně mělo odpovídat individuálně. Tvůj jmenovec byl zmaten, že má jmenovce, ještě se mu to nestalo. Telefonní zákysová linka je zajímavý nápad, uvidíme.

Milá pařanská redakce,

po shlédnutí pátého čísla Score jsem se rozhodl, že vám napíšu. Váš časopis přímo žeru (zítra si ho dám k snídani). No, tak k věci:

1. Časopis Score je špica až na pořad opakuji se reklamou na studio Oppolzer.
2. Obálka ujde.
3. Měli byste omezit stránky o hrách na Segu (tak na dvě).
4. Udivuje mě, že otiskujete i takový dopis, jako je Dona Fuckera a tím vás také obdivuju. PS1: I když je ta demokracie PS2: Nejvíce obdivuju sám sebe PS3: Napište mi prosím, kdo setřel toho Dona Fuckera.

Dík. FANTOM

1. Je po ní!
2. Ujde.
3. Těžko, pořád těžko.
4. Nedív se, když je demokracie

První dvě PS-ka nás upřímně rozesmála, PS3: na tom nezáleží, neboť se řídíme heslem „Jeden za všechny, všichni za jednoho“

Ahoj redakce!!!

1. Nelíbí se mi to, že ve Score č. pět v zákys-niku se ptal Jan Ch. jestli se v Gunshipu 2000 dá nahrát pozice na disk a jak? A vy jste mu odpovídali ano, snadno. Co to jako má znamenat?
2. Můj brácha je úplně blbej, jednou dohrál hru Centurion a od té doby ji hraje pořád. Kdyby to byl třeba Dungeon Master to by bylo dobré, protože tam nejsou skoro žádné zvuky, ale u týchle hry jsou strašný a nejdou vypnout, vůbec nevím co mám dělat.

S pozdravem váš oddaný pařan **ANDY**.

Jak uložit v Gunshipu 2000 pozici je opravdu jednoduché - stačí si to přečíst v příslušné, manuálově zaměřené publikaci. Co se Centurionu týče, zkus si nacpat do uší Rubikovy kostky, to se potom s brá-

DOPISY ČTENÁŘŮ

chou nasmějete! A jinak díky za oddanost, velice si ji vážíme, fakticky.

Ahoj redakce Score!

Mám na srdci několik otázek na Vaši redakci a hlavně na pány Iceho, Andrewa a Cpt. Vladu. Myslím si, že některé otázky, které Vám položí budou zajímat většinu počítačové veřejnosti.

Tak tedy dobrá, souhlasíme s výsledkem. Aby nenastal zmatek, napíšeme krátké odpovědi přímo pod otázky:

Přednost dám Icemu, neboť je šéfredaktor:
1. Jak jste přišel ke své přezdívce?

„Jednou jsem se strašně přejedl bramborové zmrzliny, a jak jsem tak byl tuhej, došlo mi, že jsem vlastně ICE.“

2. Jakou školu teď studujete, popřípadě které jste dělal dříve?

Takové intimnosti neprozrazuji (viz interview ve SCORE 7)

3. Co se Vám líbí na těch dungeonech? Všechno.

4. Jak se stalo, že majitel Amigy začal kolabovat s debilním PC?

Spadnul mu na hlavu procesor.

5. Jak se máte?

Takhle...

Ve Vaší hirearchii je na dalším místě Andrew:

1. Jste rodilý Čech?

Baže ano, toť se ví, „čech“ jsem přímo cukrový.

2. Nezapomínáte v hráčské euforii nakrmit křečky?

Žádné křečky, ale morčata! Vlastně morče, druhé zheblo a bylo pochováno na Petříně. A krmení? To víte, v pařanské extázi se na ledacos zapomene.

3. Jaký je Váš pohled na Amigu?

Amiga byla velmi dobrý počítač, byl jsem ji věrný několik let, ale teď, když zkrachovala firma Commodore, to má, bohužel, za sebou.

4. Máte se slečnou Irenou společného ještě něco jiného než Score?

Odpovím slovy Ireny: „Nemusiš to všem vyzná-
nět... Takže nebudu.“

5. Co víte o distribuci programu Fuxoft Soundtrack IV?

Jestli myslíš Frantovy melodie na Amigu, myslím si, že mi je kdysi pouštěl, proč se ptáš?

A nyní Cpt. Vlada:

1. Jak se vám pracovalo v redakci nejmenovaného časopisu?

Óóóóóóóóóóóóóó, ehm, ano

2. Jste v pořádku?

Uáááááááááááááá, ehm, ano.

Abyste si nemysleli, že jsem posera, jenž se nepoděpí, tak se plete. Jestli jednou Vás prosím o to, jestli byste mohli odpovědět na mé otázky jednotně. Můžete mi odpovědi i zavolat. Pařim pořad.

Loučí se s Vámi **JIRÍ S. Z. DOLNÍCH KRALOVIC**

Ahoj Score,

Jste nej, nej, nej časopis pod sluncem. Jediná věc, která mi vadí je to, že na obálce jsou samé zrůdičky, co tak dát tam nějakou dívenku (např. z Larry 6, nebo Rusalku z Quest for Glory IV). Jinak nemám co kritizovat (smůla co!?)

Zdraví Vás, i Váš časopis věrný čtenář **CHUMP**.

To nejsou žádné zrůdičky, to jsou právě zrůdi! Nemůžeš nám je takhle hanit, víš jakou nám dalo práci je s láskou vybrat? Jedna věc je ale jistá, kdyby se vydavatel ze dne na den zbálil a chtěl dát na obálku třeba dívenku z Larryho, nedožil by se rána (a stejně bysme ji zmorfovali - Mad Max).

Tak baj, baj a pište.

Vaše Redakce



ALICE COOPER

The Last Temptation

Alice Cooper.

Kdo by ho neznal. Tato zmalovaná vlasatá kreatura se škodolibýma očima se drží u povědomí posluchačů rocku, ale i metalu už značně dlouho. Alice nikdy nepatřil k absolutní špičce. Spíše s ní z povzdálí jemně kotoval. Některá alba a singly sice volaly po větším uznání, ale slabé koncerty a málo propracované videoklipy velmi úspěšně zahnaly veškeré naděje na lepší zítřky. Většina jeho projektů měla blíže k metalu než k rocku. Alice však nikdy nedosáhl na metalovou lajnu a to především díky výkonu bubeníka a částečně i bass kytary. Jeho zatím poslední album, the Last Temptation (Poslední Pokušení) nasvědčuje tomu, že se Cooper vzdal naději přitvrdit a klesl do oblasti velmi jednoduchého rocku.

Pokud budete mít to štěstí a podaří se vám sehnat Special Limited Edition, dostanete k cedéčku ještě barevný comics, jímž je album inspirováno. Autorem comicsu je Neil Gaiman, známý a velmi úspěšný autor comicsové série hororů Sandman a výborné trilogie *Death: The High Cost of Living*. Nyní již zpět k Pokušení. Jak jsem již řekl, skladyby jsou inspirovány hororové laděným comicsem, neboli, zcela je kopírují. Kdo by čekal, že písně na něj dýchnou tajemností ten se mýlí. První tři skladyby představují nenáročný a velmi jednoduchý rock. Za

absolutně nejlepší skladbu považují čtvrtou píseň pod názvem *Bad Place Alone*. I následující dvě skladby si udržují poměrně vysoký standard. S blížícím se koncem CD-čka se však skladby neustále zhoršují a poslední dvě mi připadají jako pusté zaplácávání děr. Za naprostou tragédii pak považují skladbu č.9 *It is me*. V celku však album nepůsobí špatně a to zejména díky ucelenosti příběhu, několika libi-vým základním moti-vům a zpěvu Alice Coopera. Bici jsou již tradičně slabé.

Z vlastní zkušenosti doporučuji poslouchat toto album při jízdě autem (nejlépe v kabrioletu Cobra). Při jízdě jistě oceníte nenáročnost a dobrý rytmus tohoto alba.

PETER LEE

E.M. Nathanson DIRTY DOZEN

E. M. Nathanson

THE DIRTY DOZEN

A SPIN A VC

TUCET ŠPINAVCŮ

V dubnu 1994 bylo v Anglii deštivé, pochmurné počasí. Ve věznici Marston-Tyne je mnoho odsouzených. Někteří čekají na vykonání rozsudku smrti, jiní si odpývají dlouholetý žalář. V hostině, U řeznického znaku " snídá už i kat - seržant Carl Morgan. Jeho přítomnost budí hrůzu. Přijíždí také kapitán Reisman pověřený řídit tajnou akci Amnestie. Akci, v níž jen dvanáct mužů dostane doslova životní šanci. Mohou svou vinnu smazat čestným bojem při invazi Spojenců. Musí znovu najít svou tvář, naučit se bojovat za liniemi nepřítele a stát se profesionálními zabijáky. Nadlidský úkol pro dvanáct vybraných mužů, ale i pro kapitána Reismana...

Takhle asi může začínat intro k jedné z nejlepších protiválečných knih, kterými se v poslední době náš trh jen hemží. To ale není jen jedna z mnoha knih, kterými nás vydavatelé a knihkupci zavalují. Je to kniha nejen s hlubokým protiválečným nábojem, ale i s pečlivou studií lidských charakterů za nejvypjatější situace, do které se člověk může během své existence dostat. Třetí smrti je pro tyto muže běžnou společnicí, jejich život visí doslova na vlásku, protože buď uspějí v přípravě a v boji, anebo mohou zahynout na popravišti, či kulkou německých vojáků. Není třetí cesta, protože jim nikdo neslíbil ani milost, ani nový proces za jejich zločiny. Budete číst skutečně jedním dechem, zahodíte myši, klávesnice či joysticky, dokud se nedovíte jak historie dvánáctky, mužů, kteří se odmítají mýt a holit, proto název Tucet Spínavců.

skončí. Nebojte se konec vám pochopitelně neprozradím. Tady můj příspěvek do kulturní rubriky Score mohl vlastně končit. Ale nemůžu. Věděl jsem, že podle knihy byl natočen neméně kvalitní film, ale nikdy jsem jej neviděl, a ani vlastně nevím, zda byl v našich kinech kdy uveden. Jaké bylo mě překvapení, když jsem v prodejně, kam jsem se šel podívat na herní novinky našel i videokazetu se známým názvem : Dirty Dozen. Film pochopitelně nemohl obsáhnout detailně celý děj čtyřtistastránkové knihy. Na plátně si role z knihy s chutí zahráli i taková esa Hollywoodu jako L. Marvin, Ch. Bronson, E. Borgine a další. Film je oproti knize spádově rychlejší, mnohdy pochopitelně zjednodušuje motivaci či chybí podrobnosti, které jsou v knize pečlivě vylíčeny. Děj je však stejně strhující, stejně napínavý, dokonce místy je i humor lepší než originální v knize. Rozhodně nelituji času, který s knihou či filmem, nebo lépe obojím strávím, stojí za to.

A ještě krátká poznámka k autorovi a jeho dílu. E.M. Nathanson je historik. Bádá a hledá v archívech Spojenců, ale o akci, kterou v knize popsal sám říká: nikdy jsem o podobné akci nečetl, ani nenašel nic v archívech naší armády, ale slyšel jsem o tučtu odsouzených k smrti několikrát vyprávět, proto jsem napsal to, co jsem napsal. Takže máte nejen námět pro večery bez počítače, ale i možnost přemýšlet, zda se to co čtete či vidíte ve filmu mohlo vůbec odehrát.

CPT. VLADA



**A nakonec,
co vás čeká v příštím čísle**

Jestli se bude současná politická a hospodářská situace ve světě vyvíjet stejně jako dodnes, pak vězte, že příští číslo bude mít na obálce číslici 9. Bud' to číslo určené pro záři a jaké bude - co myslíte? Ano, bude perfektní a velice propracované po všech stránkách. Tak třeba recenze vás určitě potěší - nevynecháme takové hry jako ROBINSON'S REQUIEM, DARKMERE, OVERLORD, ARMOUR GEDDON 2, 1942 PACIFIC AIR WAR ani hromadu dalších. Z návodů budete úplně vedle - RAVENLOFT, AL-OADIM, ARENA... a redakční rubriky tomu nasadí korunu - soutěž, novinky, hitparády, dopisy, zakysník, kultura, hardware...a navíc jedno táááákovéhle překvapení, které jistě potěší všechny odpůrce hracích automatů. Napověděli jsme už dost?

Zaříjové SCORE č.9 bude v prodeji od 15.srpna 1994.

NOVÉ STUDIO MAXIM



APPLE MACINTOSH

SILICON GRAPHICS

BARCO GRAPHICS

LINO•HELL

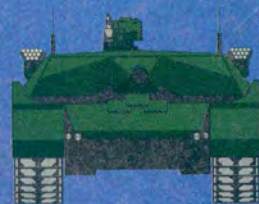
CROSFIELD

SIEMENS

DUPONT

IBM PC





TO VŠECHNO NA VÁS ČEKÁ V PRODEJNĚ **SCORE**

**Praha 6
Čkalova 7**

**Po
14:00 - 18:00**

**Út-Pá
10:00 - 18:00**

**So
10:00 - 14:00**

Co děláte o víkendu?

Chcete být raději barbarem, nebo stíhacím pilotem? Nebo co takhle detektivem či závodním jezdcem, kapitánem bitevní lodi či kokrijistou, nebo možná žoldákem, pirátem, nebo...

Ať už chcete být čímkoliv, můžete se jim stát v jedné z počítačových her z prodejny Score.

V prodejně najdete uživatelský software, najdete tam jenom největší výběr počítačových her v České republice. A pokud byste tam snad vytoužený titul nenašli, není to žádný problém - objednáme ho pro Vás!

Nabízíme hry pro všechny hlavní počítačové systémy: PC, CD ROM, Amiga a Macintosh. A pokud budete chtít při výběru poradit, nebo hru předvést, stačí se jen zmínit jednomu z prodáváčů - vášnivých hráčů.

Tak zapomeňte na všechno, co jste si o víkendu plánovali a zajděte se podívat do prodejny Score - ještě dnes!

SCORE není jen prodejna, je to životní styl.